Вервольф: Апокалипсис

Werewolf The Apocalypse (Revised Edition) (3801)

Версия 1.0

Перевод:	WinterMute, Alex N-sky, Lian, Русская Борзая, ShinKo, Ba11istic
Редактура:	
Сборка:	alex56

Уважаемые читатели, если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет 410011595065548, в Яндкс-деньгах или на кошелек Вебмани - R595417461885.

Заранее спасибо!

Оглавление:

Легенды Гару: Брошенные волкам 3

Пророчество Феникса 16

Введение 19

Глава первая: Мир Тьмы 30

Глава вторая: Гару 114

Глава третья: Персонаж и трайты 186

Глава четвертая: Дары и обряды 291

Глава пятая: Правила 403

Глава шестая: Система и драма 427

Глава седьмая: Умбра 541

Глава восьмая: Повествование 604

Глава девятая: Противники 645

Приложение: Союзники и снаряжение 699

Эпилог 735

Эпилог (версия 2) 737

Легенды Гару: Брошенные волкам

Полегче. Дыши глубже. Помедленее, если можешь. Вот так. Постарайся расслабиться. Попробуй не думать о событиях последнего получаса. Расслабься.

Верно. Я друг. Я... по сути, твой двоюродный брат. Я здесь, чтобы помочь тебе пережить остаток ночи. Думаю, у нас есть минутка перед тем, как придется сматываться отсюда, так что постарайся дышать медленно и успокойся.

Быть может, ты знал, что это надвигается. Это были сны? Иногда это сны – сны о том, как ты бежишь на четырех лапах, чуя кровь за мили, лунный свет... Или, может, это были другие дети. Они выделяли тебя, словно чувствовали в тебе что-то опасное? Так тоже бывает. С возрастом это становится все хуже. Ты стал подростком, сны усилились, и ты начал чувствовать, будто кто-то заперт внутри тебя. Тебя стали избегать одноклассники. Может, и учителя замечали, что ты ведешь себя странно, и начинали спрашивать, не употребляешь ли ты наркотики. И давление изнутри нарастало.

Да, мне знакомы подобные истории. Особенно их продолжение. Тебя совсем достали. Что-то внутри тебя щелкнуло. А следующее, что ты осознаешь - ты покрыт кровью, стоишь в груде внутренностей и плоти, которая когда-то была человеком - или людьми.

Все хорошо! Хорошо... На этот раз все хорошо. Эти люди пытались убить тебя. Или ты, или они. Ты сделал все правильно. Тебе просто нужно научиться немного лучше контролировать себя.

Да, ты угадал. Со мной тоже такое было. И я был так же испуган, как и ты.

Ну ладно, пора идти. А? Ах, да, верно. Извини.

Меня зовут Эван. А копья, это для самозащиты - на случай, если оружия, данного мне Матерью, окажется недостаточно.

Пошли.

Волки в овчарне

Думаю, некоторое время мы здесь будем в безопасности. Мой друг сейчас заметает наши следы. Следует отдать тебе должное - я боялся, что тебя придется тащить на себе. У тебя неплохие инстинкты. Время узнать, откуда они у тебя.

Нет, мы не можем вернуться. Твоя старая жизнь закончена - и если они поймают тебя, твоя новая жизнь, вероятно, закончится еще быстрее. Возможно, на этот раз у них будет серебро.

Ты не понимаешь, почему вздрогнул, когда я об этом сказал, да? Или может, ты уже догадался?

Ты только что прошел свое Первое Изменение.

Ты - оборотень.

Станешь отрицать? Звучит безумно, знаю. Оборотней не существует - это ведь общеизвестно, да? Но просто задумайся об этом. Почему людей до сих пор так пугает темнота? Почему они до сих пор убивают волков? Зачем им все это туристическое снаряжение, джипы, велосипедные дорожки и тщательно охраняемые парки?

Потому что нечто внутри них знает. Они знают, что мы здесь. И ты знал. Пусть даже и все, что ты сейчас думаешь, это: «Да этот урод с копьем - просто долбанутый на всю голову», часть тебя понимает, что я говорю правду.

Не хочешь верить мне? Посмотри на свои руки. Ногти немнго длинноваты, верно? Ты нервничаешь сейчас, это заметно. Расслабься и постарайся таким же оставаться. Если ты обернешься прямо сейчас, ты не сможешь себя контролировать. Способность контролировать придет позже.

Хорошо. Перейдем к делу.

Что бы ты раньше ни видел про оборотней в кино или по телевизору - все это полная чушь. Люди, рассказывая страшные о людях, которые превращаются в животных-убийц, не понимают, откуда это все взялось. Так что очень многое они перевирают. Для них оборотни, это такие чудовища-одиночки, которые ведут себя как - ну, они не ведут себя как волки, это точно. Но люди думают, что оборотень, это такой человек, который превращается в волка при полной луне и становится безумным убийцей. Я совру, если скажу, что для этого нет никаких фактических оснований, - да, фактических - но они не понимают, что оборотни это не проклятые люди. Мы вообще не люди, пусть и рождаемся от человеческих - или волчьих - матерей или отцов. Мы отдельный народ. Мы - Гару.

Верно. Уверен, твоё подсознание узнаёт это слово. Ты уже можешь немного понимать тот язык, на котором мы говорим, будучи в волчьей шкуре - это врождённый дар нашей Матери. Она дала в помощь нам множество даров. И тот, что спас тебя, когда на тебя напали, тот, что делает нас чудовищами, что делает нас воинами - с ним тяжелее всего управиться. Если я не ошибаюсь, сегодня ты в первый раз обнаружил этот дар - свою способность к Ярости.

Ты ведь слышишь тут заглавную букву, верно? Это как люди чувствуют разницу между просто «бог» и «Бог». Все злятся. Черт, да в наше время, когда люди живут так тесно, что у них нет личного пространства, куда отступить, ярость намного более распространена. Когда в больших бетонных городах накаляется атмосфера, они начинают в ярости убивать друг друга значительно чаще. И это - ничто по сравнению с тем, что бьется в глубине твоего сердца. Ты чувствуешь этот огонь, верно? Это наш особый дар - дар или проклятие, смотря как посмотреть. И если фильмы в чем-то и не врут, так это в том, как мало нужно, чтобы настолько вывести оборотня из себя, что он кинется тебя убивать.

Ну, фильмы правы и насчет серебра тоже, но об этом позже.

Твое Первое Изменение было кровавым - это всегда так. Когда я менялся первый раз, я убегал, спасая свою жизнь, как и ты. Но когда изменение произошло, я встал, чтобы сражаться. И убивал. Вот так оно обычно и происходит. Ты родился с Яростью, хотя и не знал об этом - и она росла с тобой, по мере того, как рос ты, пока нечто не заставило ее взорваться. Я знал Гару, которых били - и что еще хуже, - пока они были детьми, это продолжалось до тех пор, пока у них не лопалось терпение. И первая кровь, которую они пустили, принадлежала их обидчикам. Такое может произойти даже в школе, тебя загонят в угол и нападут. И тогда тебя захватывает жажда убийства - безумие. Нет ничего серьезнее безумия. Когда Ярость переполняет тебя, ты перестаешь управлять собой. И тебе хочется бежать, или убивать. В таком состоянии ты можешь убить любого, даже собственную семью. Вот откуда происходят легенды. Тебе повезло - в момент Первого Изменения вокруг тебя были только враги.

Да, у нас есть враги. Я уже говорил о дарах нашей Матери? Сверхъестественная скорость, сила, выносливость - даже с пулей в сердце мы можем продолжать драться, без труда разрываем пополам машину, и даже можем призывать силы самой Земли, чтобы ударить по врагам. Мать не дала бы нам все это, если бы мы в этом не нуждались. Мы Ее воины, рожденные и вскормленные. Ты, я - мы были созданы для убийства. Идет война, война идет по всей земле и за ее пределами. И ужасные машины убийства вроде тебя и меня - мы хорошие парни. Наши враги гораздо хуже.

Ладно, вижу, ты не понимаешь. Посмотрим, смогу ли я объяснить это более толково.

Рожденные Властвовать

Я уже упоминал слово «сверхъестественный». Да, интересное слово для определения того, чем мы являемся. Оно означает «за пределами естества», не так ли? Пожалуй, в самую точку. Мы вообще-то не сверхъестественные, это просто у людей ограниченное восприятие природы.

Все, что они видят - это материальную сторону вещей. О, конечно, они могут строить кучу космологических теорий - посмотри только на этих приверженцев «new age», которые все поголовно считают себя реинкарнациями Рамзеса и Клеопатры. Или взгляни на этих прихожан, которые полагают, что если будут в точности следовать указаниям священника, то попадут прямиком на Небеса, откуда смогут смотреть вниз, на Ад, где будут все, кого они ненавидели, и смеяться. Но они ищут не там. Человечество хочет быстрых решений. Они подозревают, что в мире есть вещи, которые превосходят их, но хотят, чтобы им сказали, какие слова нужно произнести или какие одежды надеть для получения награды или просветления. И чем усерднее они ищут быстрых и легких путей к возвышенному, тем дальше они от него.

Нам повезло немного больше. Мы уже родились с частицей души мира в наших телах. Вот откуда наша мощь - мы и есть природа. Мы духи, облеченные в плоть. Мы существа двух миров - человеческого и звериного, плоти и духа.

Так дано от рождения. Ты не родился человеком, несмотря на то, что никакой доктор, или анализ крови или ДНК не выявят разницы. Это не выражается в генах. Для остальных мы нормальные человеческие дети. Или волчата, если это имеет значение. Но вот что важно. Мы - Гару - не можем спариваться друг с другом - ну, вообще-то можем, но это будет инцест. Наша кровь настолько сильна, что не может дать здорового потомства от связи друг с другом. Нам приходится разбавлять ее кровью людей и волков, для получения здорового потомства. Мы не можем просто укусить кого-то и сделать его одним из нас - и это к лучшему. Поскольку нам нужны и люди и волки для выживания, то мы защищаем и тех и других, как ради нашего блага, так и ради их собственного. Поверь мне, если бы не это, человечество вымерло бы давным-давно. Уж слишком многие из нас видят в людях врагов.

Отмеченные поцелуем Луны

Из того, что я рассказал, ты мог сделать вывод, будто вся наша мощь происходит от какого-то невидимого сверхъестественного гена. Вовсе не так. Как я говорил, мы связаны со всем окружающим миром - и физически, и духовно, и эти связи принимают множество форм. Часть нашей силы мы действительно получаем по праву рождения. Но не всегда дело в том, кем ты рожден. Иногда разница в том, когда ты рожден.

Ты знаешь все эти легенды о полнолунии - когда оборотни превращаются в волков, да? Ну хорошо, сегодня как раз полная луна; я чувствую, как она поднимает мою кровь - ты ведь чувствуешь то же самое? Полная Луна - луна воинов. Луна убывает и растет - то же происходит и с Яростью.

Эта связь с Луной у нас от рождения. «Луна» - дух этого светила - целует нас при рождении и дарует нам свой гнев. Чем больше её света в ночи - тем больше в нас Ярости. Забудь астрологию и влияние планет. Фазы луны - вот что определяет нашу судьбу. Я был рождён под половиной луны - луной судьи. Я родился наполовину в свете, наполовину во тьме, поэтому мой удел - следить за соблюдением законов, видеть обе стороны любого дела.

Они не дали мне возможности узнать, какова твоя Луна, пока я не ушел. Возможно, ты дитя Полной Луны. В ночь вроде нынешней это очень было бы очень удачно.

Что за «они»? «Они» - это оборотни, охраняющие эту область земли. Они - твои родственники, твои крёстные, твоё племя.

Волчья кровь

Волки живут стаями - тебе это известно. Они общественные существа, как и мы. Но наша Ярость не дает нам жить среди людей или волков, как среди равных. Это было бы небезопасно для наших мужей и жен, для наших друзей и детей, даже если бы мы на это пошли. Как я и говорил, идет война. Только друг другу мы можем доверять. Так повелось с Первых Дней. И с

Первых Дней мы поддерживаем эту традицию, по слухам, завещанную нам самой Матерью.

Именно так. Общество Гару существовало задолго до возникновения христианства, до Египта. Мы - часть общества, придерживавшегося практически неизменных законов еще до той поры, как люди научились обжигать кирпичи из грязи и соломы.

И война длится столько же.

Это не всегда были хорошие законы. Мы воевали друг с другом в гражданских войнах, убивали людей, оскорблявших нас, пошли войной на своих дальних родственников. Мы пролили реки крови.

Понимаешь, есть причина, по которой люди до сих пор верят в нас где-то в глубине души. Есть причина, по которой они смеются над тем, какими мы можем оказаться на самом деле, но в кошмарах им являются наши клыки и когти. Они забывают большинство этих кошмаров. Большинство. Но где-то в глубине они помнят. Они помнят, как давным-давно, еще до начала земледелия, волкоподобные звери выскакивали из лесов, чтобы убивать людей, когда их становилось слишком много. Наши предки отбраковывали людей, убивая молодых и старых, чтобы поддерживать население в «разумных» пределах. Они называли это «Импергиум»

И человечество до сих пор помнит об этом. Думаю, именно поэтому они вырубают леса и убивают волков, где только могут. Думаю, именно поэтому они заводят семьи больше, чем способны прокормить, убивают больше, чем нужно для пропитания, едят больше, чем им требуется, выкидывая остатки. Где-то глубоко подсознательно они пытаются выжить любой ценой - и одновременно нанести нам ответный удар. Даже если они и не помнят, что мы на самом деле реальны.

А мы действительнореальны. Мы были здесь почти всегда. Племена Гару смогли продержаться до Последних Дней.

Ну... не все. Когда-то их было 16, теперь осталось лишь 13. Тринадцать наших племен, - ладно, 12 могут общаться друг с другом, а 13-ое решило отделиться.12 оставшихся и есть народ Гару - твой народ.

Да, твой народ. Они не могли взрастить себя в своем обществе - было важно, чтобы ты, как и все рожденные людьми Гару, вырос в человеческом обществе, чтобы обрести способность понимать людей. Точно также и с люпусами, волкорожденными, им нужно вырасти среди волков, чтобы понять, ради чего они сражаются. Когда ты родился, ты был отмечен духом, чьей единственной задачей было следить за тобой пока ты рос, а затем поведать членам твоего клана, что ты Изменился, когда придет срок. И срок настал.

Твоих родственников - твое племя - атаковали. Враги решили напасть на тебя и на них одновременно, полагаю, надеясь отделить тебя от остального племени и захватить. Они всегда стараются взять в плен, если есть такая возможность. Молодой оборотень для них куда полезнее живым, чем мертвым.

Нет. Даже и не спрашивай, почему. Ещё не время.

И если ты думаешь, что пришедшие за тобой были плохими, то посмотри сначала на тех людей - существ - с которыми сражаются твои родственники. Самые сильные им нужны, чтобы защищать свою территорию, а младшие могли и не успеть. Поэтому я и вызвался добровольцем.

Нет, я не из твоего рода - по крайней мере, не напрямую. Мы можем стать соплеменниками, но об этом мы ещё подумаем позже. Я был здесь по делу. Видишь ли, у меня своя миссия. У каждого из нас есть своя цель, и как только мы наконец доберёмся до клана, ты сможешь начать искать собственную.

Немного по-фашистски, да? Никто не спрашивал, хочешь ли ты присоединиться к народу посреди войны. Но ты нужен нам, нам нужны все, до кого мы только можем добраться. Это самая грязная война, какую только можно вообразить - тебе скорее всего придётся увидеть твоих братьев по стае

убитыми, замученными, а то и похуже. Поверь мне, такое бывает. Но о более благородной цели не стоит и просить.

Я не рассчитываю, что ты поверишь мне, но вскоре ты и твоя стая, твоё племя - станете лучшими друзьями, связанными более тесными узами родства, чем у тебя когда-либо были. Никогда более ты не сможешь жить среди людей как один из них - твоя Ярость не позволит. Однако у тебя всегда есть куда вернуться: твои стая и племя и есть семья. Для большинства из нас наши соплеменники - единственные, кому можно доверять. Только они могут помочь тебе в борьбе с Врагом.

Да, я знаю. Да, слышу тебя. Но выслушай и ты: есть вещи, которые нужно увидеть до того, как я смогу рассказать тебе о них. Если я скажу тебе сейчас, кто гонится за тобой - за нами - ты мне не поверишь. Доверься мне. Ты должен сам это увидеть.

Сейчас время для этого не хуже и не лучше любого другого. Не беспокойся, я помогу тебе. Взгляни в это окно. Да не на манекены - на твоё отражение. Сосредоточься на глазах отражения.

Теперь прекрати сосредотачиваться. Посмотри за отражение - опять же, не на манекены, а на мир позади отражения. Взгляни за себя. Загляни за фон, на весь этот трёхмерный мир, который протянулся оттуда.

Чувствуешь, как что-то отталкивает тебя? Не противься. Проскользни между пространствами. Иди за отражение.

Вот так. Вот уже и почти -

Высшая Реальность

У тебя получилось. Поздравляю.

О, извини, - я думаю, сложно воспринять все сразу. Продолжай, посмотри подольше.

Это - Умбра, мир духов. Другая сторона реальности, нематериальный аналог физического мира. Здесь обитают духи, питающие мир. Изменив что-нибудь здесь, ты можешь изменить это и в физическом мире. Сруби дух

гигантского дерева - и его физическое тело тоже умрёт. Вот почему так важно, что мы волки, которые бродят между мирами, как говаривал мой прадедушка. Наша война бушует и в физическом мире и в Умбре; нам требуется способность воевать на обоих полях боя.

У тебя словно бы мурашки по спине бегут, верно? Да, именно поэтому мы не любим бывать в городах без особой надобности. Всё затянуто паутиной - и к этому катится весь мир. Эти Узорные Пауки - металлические пауки-духи - повсюду, иные из них огромны, как гора Св. Бернарда - это они ткут сети, но всю свою силу они черпают от людей.

Такие сети есть в каждом большом и малом городе планеты. Это - знак Ткачихи. Ну а Ткачиха - скажем так, один из огромнейших духов, которого только можно представить. Она воплощает удобство, порядок, прогресс - повторение и организованность. Она также и смысл, учение, догма - демон в сердце человека, требующий, чтобы мир был безопасным, и превыше всего она ставит разумность. Она стремится опутать своими сетями весь мир - старая безумная тварь. Всё дикое и первобытное должно быть заперто, обуздано, укрощено. И она набрала такую силу, что так и может произойти.

Пойдём дальше - к вон тому заводу. Видишь эти зеленоватые огни, вздымающиеся над трубами? Те, что выглядят почти радиоактивными? Мы к ним ещё вернёмся, это особенно важно.

С этим-то мы и сражаемся. Сети Ткачихи вышли из-под контроля, а Враг... ну, он тоже рядом. Почти невозможно им противостоять, но у нас есть и союзники. Духи природы, животных, растений и стихий - они на нашей стороне. Это не значит, что они дружественны - ведь нельзя рассчитывают, что дух урагана будет искренне и в первую очередь заботиться о тебе - но они за нас. Если потребуется, мы можем позвать их и, доказав свои добрые намерения, получить от них помощь.

Вот и доказательство. Ты уже спрашивал о копьях, и я признаю, что кажется глупым брать с собой копьё в перестрелку. Совершенно бесполезно

в 21-го веке, да? Будь они только из дерева, металла и кремня, я бы согласился с тобой, но в них есть кое-что ещё. Посмотри-ка на это.

Чувствуешь, да? Как будто что-то… живое внутри дерева? Это потому, что внутри - дух. Воин Гару изготовил своё копьё, вырезав его из наилучшей древесины, и выковал его наконечник из наилучшего металла. А затем он призвал духа бури, применив древние обряды и произнеся положенные речи, чтобы задобрить его. Он предложил духу табак, восхваление и песню. Взамен дух согласился жить внутри копья, как джинн в бутылке, и вверять свою мощь этому воину - или другому Гару, который поклянётся использовать копьё для защиты Матери.

Такое копьё лучше, чем тысячи слов, расскажет о дружбе между нами и духами, о жертвах, на которые мы готовы пойти ради защиты Матери и её созданий от Вирма.

Конец войны

Ладно. Пора. Ты узнал, кто ты такой, ты видел мир духов. Пора узнать, почему тебя избрали.

Оборотни - чудовища, и я не собираюсь этого отрицать. Все так. А еще мы необходимы. Как я уже говорил ранее, мы такие, потому что такими создала нас Мать. Когда я говорю Мать, я имею в иду Мать Природу, Мать Землю - мы называем Ее Гея. Она - вся планета - а, по мнению некоторых - и вся вселенная. Она больше, чем мы можем осознать. И, кроме того, она в опасности. Одна из трех наиболее могущественных сил во... вселенной разъедает Ее изнутри.

Эта сила… Вот что я имел в виду, когда говорил о Вирме.

Вирм - с чего бы начать? Вирм был Равновесием, линией границы между Порядком Ткачихи и хаосом той силы, которую мы называем Вильд. Пока все трое пребывали в гармонии, вселенная находилась в равновесии. Но равновесие пошатнулось - испортилось. Каким-то образом Ткачиха сошла с ума и вовлекла в свое безумие и Вирма.

Но Ткачиха, все еще Ткачиха, сила порядка. А Вирм - Вирм стал чем-то иным. Он был поглощен собственной болью и гневом и стал самой ненавистью. Он лежит в пропасти глубоко, у самых корней Вселенной, и бьется в постоянной агонии. Каждый из его ужасных помыслов - каждое стремление к мести, каждое безумное желание убивать, совращать или уничтожать - становится духом порчи и выпускается во вселенную. И эти духи питаются злом, которое находят в мире, и становятся сильнее. Каждое убийство, насилие, избиение - все это питает детей Вирма.

И, как любое существо, они хотят, чтобы их источники пищи были обильны. Они подбивают человечество - и даже нас - разрушать и осквернять, поскольку это укрепляет их. Нам тяжело сопротивляться бездумной жажде убивать, но мы обязаны это делать, иначе мы питаем этих духов. И они усиливаются, и то же происходит с их отцом, до тех пор, пока он не станет настолько сильным, чтобы вырваться и обратить свою безумную месть на само Творение.

Да, он реален. Реален, как притяжение, или солнечный свет, или гром. Сам я никогда его не видел и никогда не слышал о том, чтобы кто-то видел - но мы знаем.

Предания гласят, что однажды он разорвет свои оковы и явится в мир в материальной форме для последней битвы - битвы Апокалипсиса. И по всем приметам выходит, что эта битва не за горами. Взгляни, ты пока не можешь видеть это в физическом мире, но можешь видеть здесь. Красная Звезда - Антелиос. Некоторые называют ее Оком Вирма, другие говорят, что это Анти-Солнце. Она появилась всего год или два назад. И мне кажется, она становится ярче. Это предвестник последней битвы, конца всего.

Если Вирм вырвется... Он будет размером с континент. Человеческая раса - и да, наша тоже - определенно хорошо его раскормила за тысячелетия. Он настолько велик, что -

...

Иногда в моих снах, даже в видениях, я смотрю вниз на огромную гору, возможно даже горную цепь, издалека. И пока я смотрю, гора начинает двигаться - скользить вверх за пределы моего поля зрения. Я вижу огромную, темную, влажную лощину под ней - а затем она озаряется отраженным светом. Я замечаю этот цвет - желтушный, желтовато-зеленый, распространяющийся далеко от ее подножия, а затем вижу его, прямо в центре этого цвета.

Зрачок.

Я не стыжусь признать, что при виде него я пытаюсь закричать. Но вот это и есть наша проблема. Это и есть Вирм - настолько большой, настолько неуязвимый, что бессмысленно пытаться убить его. Зубы и когти просто не подействуют.

Но мы и не пытаемся убить его. Мы пытаемся победить его. В этом вся разница.

В Конце Времен

Теперь ты видишь, двоюродный брат? Перед нами стоит невыполнимая задача. Каким-то образом мы должны выбить почву у Вирма из-под ног. Каким-то образом мы должны сделать мир достаточно сильным, чтобы он пережил Апокалипсис. Мы вполне можем погибнуть при этом - да, это весьма вероятно. И мы должны сделать это при нашей жизни больше никакого ожидания, что наши дети спасут планету.

Но есть одна проблема. Я говорю «мы», но я знаю, что не могу со спокойной совестью приказать тебе следовать за мной. Ты должен вступить в войну по собственной воле, иначе ты ничем миру не поможешь. Я боюсь, что не осталось места, где бы сможешь действительно быть в безопасности, но ты можешь укрыться на время.

Я не могу принудить тебя следовать за мной или воевать вместе с твоим племенем. Это твой выбор.

Ну? Каким он будет?

Пророчество Феникса

Феникс поднял меня.

Нёс в своих когтях.

Высоко над миром.

Так, что я мог видеть дальше завтра.

И я смотрел.

Я узрел будущее.

Я видел уничтожение нашей родни. Погоню за погоней, смерть за смертью, всех до одного. Не был больше ни детей, ни внуков, ни отцов, ни матерей. Это был первый Знак Феникса, данный мне, знак того, что Дети Ткачихи, Люди, дадут нам, Гару.

Я смотрел.

Я узрел будущее.

Я видел рождение Детей Ткачихи. Великая волна Людей, все нарастает. Я видел, как их становилось все больше и больше, пока Гея не застонала от их тяжести. Их дома разрастались, их ковши загребали, их руки рвали опаленную землю, пытаясь кормиться от нее. Это был второй Знак последних дней, данный мне Фениксом, о том, что сделают люди.

Я смотрел дальше.

Я узрел третий Знак.

Столько. Столько детей. Столько Людей. Они обратились друг против друга, один на другого, и Вирм породил порчу и выдал каждому ее долю. И странный Огонь я видел, неуправляемый, и огромное Перо поднялось над пустыней, разнося смерть повсюду, где его сияние озарило темную и холодную землю.

И я слышал агонию Моря, Оно стенало, из-за того, что какой-то пьяный глупец вылил на него озеро черной смерти.

Я отвернулся в отвращении, но не смог удержаться, чтобы не взглянуть снова.

Тогда я узрел четвертый Знак.

Вирм стал силен, его крылья поднимали ветры гниения. Они разносили его болезни, и болезни эти были ужасны: Стадо поразили болезни головы и крови. Дети рождались искаженными. Животные заболевали и никто не мог их вылечить. В эти последние дни даже Воины Геи не могли избежать парализующих когтей приносящей болезни птицы смерти.

Со слезами на глазах смотрел я дальше, и Феникс явил мне пятый Знак.

Я видел другие Перья, вздымающиеся подобно копьям смерти, пронзающие прекрасное небо, позволяя Отцу Солнцу жечь и иссушать Гею. Воздух стал горячим, даже в темноте Зимы он был теплым. Растения засыхали на солнце. Крик боли и болезни поднялся из умирающих лесов; все родственное исходило слезами скорби.

Затем словно сорвали завесу, и мне явился шестой Знак.

В эти последние дни Гея сотрясается в ярости. Огонь вырывается из глубин. Пепел застилает небо. Вирм крадется в порожденном сумраке… и вздымается на дыбы для удара. Древние ушли; Стражи Троп и Перекрестов мертвы. В эти последние дни шестой Знак явится стаям. Каждая Стая обретет Миссию, Священное Странствие, которое следует совершить. Такова воля Геи.

И увидел я как небо почернело, и луна окрасилась кровью.

И узрел я седьмой знак, пусть и не мог взглянуть на него полностью. Но жар его я ощутил.

Апокалипсис. Последние дни мира. Луна была проглочена Солнцем и горела в его утробе. Нечистый огонь пал на землю, сжигая нас, извращая и заставляя нас блевать кровью. Вирм объявится в башнях и реках, в воздухе и на земле, и повсюду его дети впали в неистовство, сея разрушения и призывая проклятия на всякий род. И Стадо побежало в страхе. И Темные, дети Вирма, выползли из своих пещер и стали ходить по земле при свете дня.

Я отвернул лик от знака. Феникс сказал мне: «Так будет, но не так оно должно быть».

Затем Феникс покинул меня.

С тех пор я не могу видеть сны. Я могу лишь вспоминать Знаки, каждый в мельчайших подробностях. Наступают последние дни. Да смилуется над нами Гея.

Введение

Полулюди. Полузвери. Хищники, выслеживающие свою дичь в заповедных лесах и темных закоулках мегаполисов. Монстры, которые подкрадываются к своей жертве подобно призракам, чтоб потом предстать перед ней бурей из когтей и клыков. Чудовища, воющие на полную луну и убивающие любого, кто посягнет на их территорию.

Оборотни.

Иногда пересекаясь с людьми, оборотни вызывают старейший человеческий страх – ужас перед волком у входа, ибо, несмотря на все наше оружие и огонь, мы – беспомощные жертвы в глазах Матери Природы. Мы в своей жизни привыкли не упускать каждой мелочи, контролируя окружающую среду, но это и пугает нас, попавших во враждебное место, где правит нечто более сильное, чем мы: зубастое и плотоядное нечто.

И даже более чем. Люди всегда боялись непредсказуемых диких животных, особенно тех, которые были сильнее их. Но в то же самое время люди завидовали их мощи. С самых ранних эпох, первобытные люди снимали шкуры и поклонялись костям, чтобы быть проворнее, быстрее или выносливее, подобно этим животные. Даже по сей день ношение определенной одежды, драгоценностей, даже татуировок, изображающих животных, отражает бессознательное желание заимствовать часть силы животных. И мы рассказываем небылицы про людей, которые могут принимать форму животных (и наоборот). Эти истории существуют везде: неважно Америка это или Европа, Азия или Африка. И главным героем истории оказывается оборотень. Оборотень олицетворяет наш страх перед Природой – и то, кем бы мы хотели стать. И, несмотря на наш страх, мы хотим оказаться в волчьей шкуре и быть подобным ему.

Это ваш шанс сделать это.

Повествование

«Werewolf: The Apocalypse» (далее «Оборотни») это игра в жанре Повествования от White Wolf Publishing, позволяющая вам сыграть за легендарных оборотней. Правила в этой книге дадут возможность вам и вашим друзьям примерить на себя роли стаи оборотней. Вам дана возможность рассказать об их борьбе, триумфе и потерях, славе и смерти.

В Повествовании игроки используют эти правила, чтобы создать себе определенных персонажей, а затем использовать их в своих приключениях, называемых Историей. Каждый игрок описывает свои действия, говорит от имени своего персонажа, взаимодействует с другими персонажами в рамках сюжета.

Чтобы следить за происходящим, один из участников является Рассказчиком – что-то вроде режиссера в театре. Рассказчик рассказывает о происходящем в сцене, играет от имени персонажей, которые не управляются игроками, и следит за общим ходом Истории. Контроль Рассказчика не абсолютен. Происходящее в игре по большому счету является комбинацией решений Рассказчика и действий игроков. Правила этой книги позволяют реагировать на действия игроков более беспристрастно. Игроки обычно помогают своим персонажам добиваться своих целей, тогда как Рассказчик обеспечивает оппозицию и препятствия, чтобы добавить напряжения в игру.

Главная цель для всех - хорошо провести время. Персонажи успешны или терпят неудачу – разницы никакой. Лишь бы все были довольны в конце Истории. По этой причине, правила в этой книге полезны только как средство, обеспечивающее каркас для рассказа. Если правила противоречат истории, история имеет приоритет.

Легенды

Оборотни Мира Тьмы не то, что мы привыкли видеть в кино. Человечество воспринимает концепцию оборотня лишь частично.

Европейские легенды о ведьмах-ликантропах и рассказы американских индейцев о животных, принимающих человеческую форму одинаково полны заблуждений. Нижеприведенное - несколько наиболее распространенных «фактов» про оборотней - и истина это или ложь в мире «Оборотней».

Оборотни – безмозглые твари в форме волка. Вымысел. Оборотни сохраняют свой интеллект, который ничем не отличается от человеческого в любой форме (которых они имеют целых пять). Эта репутация идет от их Ярости, которая является сверхъестественным гневом, более интенсивным, чем любой человек может себе вообразить. Оборотни могут направлять свою Ярость, чтобы развивать невероятную силу и скорость. Тем не менее, чем сильнее Ярость оборотня, тем вероятнее, что он от большого напряжения потеряет контроль над собой и начнется приступ бессмысленного насилия, называемого безумие. Оборотень не может здраво рассуждать в таком состоянии, все, на что его хватает – сражаться или бежать. Эта свирепость и породила легенды о неистовых зверолюдях.

Оборотни могут менять облик только при полной луне. По большей части вымысел. Оборотни могут менять форму всякий раз, когда пожелают, днем и ночью. Тем не менее, у них есть глубокая духовная связь с луной, и они почитают могущественный дух Луну как один из своих величайших тотемов. Ярость оборотня связана с лунными фазами, нарастая вместе с яркостью луны. Следовательно, оборотни сильнее всего рискуют впасть в Безумие в полнолуние, и наиболее вероятно, что атаки оборотней будут происходить под полной луной.

Укушенный оборотнем человек становится оборотнем. Вымысел. Оборотнями рождаются, а не «заражаются». Большинство оборотней происходят от людей или волков, ничего не зная о своей сущности, пока не достигают юности и не подвергаются Первому Изменению. Некоторые племена исторически практиковали фиктивный «волчий укус» по отношению к молодняку, не подвергавшемуся еще Первому Изменению. В нынешнее

время эта традиция позабыта, но именно она ответственна за рождение слухов о сверхъестественной болезни ликантропии.

Оборотни это ведьмы, превращающиеся в волков, надевая волчью шкуру. Вымысел. Или ты рожден оборотнем, или нет. Маги и ведьмы существуют в Мире Тьмы и способны менять свой облик, но ни один из них никогда не сможет стать Гару со всеми соответствующими силами.

Оборотня можно убить только серебром. Частично правда. При всех их сверхъестественных возможностях, оборотни не бессмертны. Они стареют и могут быть убиты. Тем не менее, оборотни великолепно переносят раны и болезни. Их раны заживают с невероятной скоростью, они могут даже регенерировать утерянные органы. Огнестрельная рана, смертельная для человека, причиняют оборотням некоторое неудобство, не более. Но заживить различные раны не всегда легко. Имея духовную связь с Луной, серебро жжет оборотней сильнее огня. Рана, нанесенная серебром, может стать фатальной, и хотя оборотни могут излечить такой серьезный урон, на это требуется много времени. Следовательно, серебряная пуля не сможет моментально убить, как это показывается в кино, но это – наилучшее оружие для победы над оборотнем.

Оборотня можно узнать по искажениям внешности, например заостренные уши или одинаковая длина указательного и среднего пальцев. Почти целиком вымысел. Оборотни неотличимы от людей в Хомид, или человеческой форме. Тем не менее, существуют оборотни, чьи родители - оба оборотни, а не люди или волки. Эти метисы всегда некоторым образом деформированы. Их уродства обычно выражены в человеческой форме, хотя не обязательно косметического рода.

Оборотни, в отличие от волков - одиночки. Вымысел. Оборотни имеют сильный менталитет стаи, и они чувствуют себя некомфортно без присутствия соплеменников. Изгнание из стаи и остракизм – ужаснейшее наказание для оборотня.

Истина

В Мире Тьмы, оборотни живут среди людей столько, сколько существует человечество. Они смешиваются с человеческой цивилизацией, но не надолго. Они - хищники по духу, и люди чувствуют это на уровне инстинктов. Сущность оборотня состоит из человеческой и волчьей природы, но не имеет ничего общего с ними. На своем языке они зовут себя Гару.

Оборотни не могут самостоятельно продолжать свой род, их кровь слишком сильна и как результат подобного кровосмешения – вырождение. Для сохранения своей линии крови оборотень должен соединиться с человеком или волком. И даже тогда вероятность появления оборотня при таком спаривании слишком мала. В большинстве случаев, дух оборотня не проявляется вообще.

Оборотни, рожденные в семьях человека или волка, ничем не отличаются от своих обычных представителей рода. Не обнаружен так называемый «ген Гару», и тесты ДНК не выявили никаких отклонений. Новорожденные оборотни полагают, что родители у них совершенно обычные люди или волки, за исключением семей оборотней, где факт существования последних очевиден. Молодые оборотни склонны к странной мечтательности и перепадам настроения, которые отчуждают их от сверстников. Наконец, после наступления юности, молодой оборотень подвергается своему Первому Изменению. Этот обычно происходит во время сильного стресса или травмы. Затем оборотня забирает его родитель-Гару. Как только он окажется среди сородичей, его принимают в племя Гару и учат ценностям и обычаям своего народа. С этого момента оборотень живет в постоянной опасности. Если он убережется от них, то сможет стать легендой среди братства Гару.

Общество Гару древнее любой человеческой культуры. Многие традиции появились до освоения сельского хозяйства, до заселения аборигенами Австралии, вплоть до начала известной нам истории. Они

сохранили эту удивительную память времен о своей природе в тайне от человечества двумя средствами: устная традиция и вера.

У Гару прошлое живо. Они хранят истории о своих предках, пересказывая их на сходках, вдохновляя молодое поколение героическими давно минувшими делами. Их законы происходят из тысячелетнего познания, которые каждый оборотень постигает душой. Для удерживания всех познаний в устной традиции, Гару имеют чувство преемственности, связывающее одно поколение с другим.

Во-вторых, оборотни верят, что Гея - живой дух всего мира - создала их, чтобы защищать ее и сражаться против ее врагов. Они подкрепляют это убеждение несколькими постулатами: их очевидная сверхъестественная природа, их союзники среди мира духов, и то, что они однозначно в состоянии войны с силами искажения. Эта война идет в течение тысячелетий - даже мудрейший Певчий не сможет вспомнить, когда их раса жила в мире. Согласно преданиям, Гея создала оборотней в ответ на усиление ее неприятеля – Вирма. Гару считают главной целью в своей жизни – сражаться, убивать и умирать во имя Матери Земли.

Утверждения Гару, что они созданы для сражений имеют хороший фундамент. Оборотни – смертоносные существа, возможно, самые опасные из всех существ, когда-либо существовавших в мире. Они обладают чудовищной силой, когда меняют облик, способны рассекать металл и камень голыми когтями. Они восстанавливаются настолько быстро, что их невозможно убить обычным ножом или мелкокалиберным оружием. Они имеют мистические силы для путешествия в мире духов, атаковать скрытно или с невиданной мощью, и обращаться к силам земли. Они имеют весь интеллект и способность пользоваться орудиями людей, что делает оборотней одновременно мастерами высоких технологий и оккультных сил. Что еще важнее, оборотни являются коллективными созданиями, что делает их в сотню раз сильнее. Стая оборотней сильнее даже в десять раз превосходящего противника.

Будь оборотни более многочисленными, они бы уже победили в войне. Но их слишком мало, в начале XXI века оборотни – вымирающая раса. Их противник неисчислим: от людей со своим интеллектом, хитростью и ресурсами до монстров, способных сожрать танк. Но что хуже всего – это сами оборотни. Конкуренция племен, родившаяся столетия назад, мешает Гару объединиться и стать несокрушимыми. Подобно тому, как интеллект движет всю стаю, Ярость движет каждым по отдельности. Такова трагедия «Оборотней».

Как вы можете видеть, судьба оборотня - не из легких. Но еще можно на некоторое время самому примерить шкуру волка.

Как использовать эту книгу

Каждая из частей этой книги фокусируется на различных аспектах игры, будь это конкретные характеристики персонажей, специфические разделы правил или описание сеттинга. Вам не обязательно читать их по порядку, листайте её до тех пор, пока не почувствуете себя более удобно с книгой. Разумеется, мир «Оборотня» слишком велик, чтобы полностью поместить его в одну книгу. Этот свод правил служит лишь отправной точкой для создания вашей игры. Свободно изменяйте, уточняйте и дорабатывайте каки-либо детали или игронируйте всё, что не укладывается в ваше видение захватывающей игры.

Часть первая: Мир Тьмы детализирует сеттинг «Оборотень: Апокалипсис», рассказывая как о самих Гару, так и о мире, в котором они живут.

Часть вторая: Гару описывает оборотней Мира Тьмы более детализировано, в частности их породы, покровительства и племена – черты родословных и общество, которое оказывает огромное влияние на роль каждого оборотня в мировом порядке.

Часть третья: Персонаж и Черты шаг за шагом описывает создание персонажа оборотня и детализирует разнообразные черты, которые

определяют его сильные и слабые места – атрибуты, навыки, дополнения и т.д.

Часть четвёртая: Дары и Обряды определяет сверхъестественные силы Гару, как ритуалы, отражающие их связь с миром духов, так и мистические «трюки», которым их обучают духи-союзники.

Часть пятая: Правила описывают правила системы Повествования – базы для всех правил «Оборотня».

Часть шестая: Система и Драма посвящена более специфическим типам правил, таким как построение сцен боя или преследования, а также механизм роста и продвижения персонажа.

Часть седьмая: Умбра в деталях повествует о мире духов и их убежищах, а так же о той роли, что они играют в сеттинге «Оборотня».

Часть восьмая: Повествование описывает роль Рассказчика и предлагает некоторые советы по поводу того, как вместе сделать отличную игру.

Часть девятая: Антагонисты подробно рассказывает о соперниках, противниках и смертных врагов.

И, наконец, *Приложение* детализируют дополнительные моменты «Оборотня» и некоторые мелочи, которые персонажи Гару могут посчитать полезными.

Источники вдохновения

Грустно осознавать, но большая часть фильмов, книг и тв-сериалов, посвящённых оборотням, - не слишком полезный материал для игры «Оборотень». Большинство писателей изображают их в качестве людей, становящихся неконтроллируемыми монстрами при полной луне. В Мире Тьмы это типичное людское заблуждение об оборотнях (в которых, разумеется, никто в здравом уме не поверит), но оно не отражает всей картины.

Гару унаследовали часть своих черт из классической литературы Вестернов об оборотнях, но список книг выходит далеко за эти рамки. «Лунный танец» С.П. Сомтоу – пожалуй, лучший и наиболее подходящий пример литературы ужасов об оборотнях.

Тем не менее для того чтобы полнее ощутить все аспекты жизни Гару, мы хотели бы порекомендовать несколько книг о волках, мифах и проблемах окружающей среды. Произведения Джека Лондона, такие как «Зов предков» и «Белый клык» подходят в той же степени, что и «О волках и людях» Барри Лопеса, а также «Не кричи: Волки!» Фарли Моуэта (фильм по книге также пригодится). Для того чтобы лучше понять мировоззрение американских индейцев, рекомендуем прочитать «Мифы и легенды американских индейцев» (под редакторством Ричарда Эндоуса и Альфонсо Ортиза), чтобы узнать их с культурной стороны и Шермана Алекси, чтобы узнать с человеческой.

К сожалению, большинство фильмов об оборотнях в лучшем случае можно охарактеризовать как «сносные». «Волки» (первый фильм – сиквелов лучше избежать) и «Американский оборотень в Лондоне» - наиболее подходящие. Также сюда можно отнести классический фильм «Человек-волк», «Волк» (с Джеком Николсоном) и «Американский оборотень в Париже» - большая часть из них больше иллюстрирует то, что люди считают, что знают об оборотнях, чем вдохновляют на создание персонажей, которые подойдут для игры «Оборотень». И наконец анимационный фильм Хаяо Миядзаки «Принцесса Мононоке», который не столько повествует об оборотнях, сколько является шедевром, показывающем борьбу человека с природой и её духовные проявления, как плохие, так и хорошие. С широким спектром характеров людей и духов природы (и да, они огромные мудрые волки) это очень близко к тому, что обязательно надо посмотреть для того, чтобы понять тему «Оборотня» как она есть.

Когда Мефи Быстрее-чем-смерть вернулся в каэрн, были слишком поздно.

Чем ближе он подходил к сердцу каэрну, тем сильнее становилась боль в животе; снова и снова, он не мог выкинуть из головы мысль о том, что в этот раз не оправдал своё имя. Захватчики принесли смерть и кое-что намного, намного хуже в септ Уктена. Большая часть военного совета погибла в первую волну атаки. Спаслось лишь несколько Родичей и горстка юнцов. Судя по всему они даже не успели пройти через Обряд Перехода. Мефи осторожно подошёл к ближайшей выжившей, девочке 15-ти или 16-ти лет. Она смотрела на него пустыми глазами, её длинные волосы спутались от пота.

- Мы пытались сражаться, - шепчет она, - но это…- Девочка беспомощно махнула рукой в руины укрепления. - Это было слишком. Наш Страж в конце концов забрал с собой на тот свет последних, а Пасущая…

Мефи кивнул.

- Как раз вашу Пасущую Бейнов я и пришёл увидеть. Она… ещё жива?- Девочка даже не кивнула говоловой – она только медленно вытянула руку и указала на приземистое низкорослое дерево. Звук шагов Мефи приглушался развороченной землёй пока он шёл к дереву и большой, серой волчице, растяшувшейся под ним. И когда она повернула голову к гостю, Мефи испугался, что она не найдёт сил даже для того, чтобы заговорить.

- Они пришли, чтобы не дать моему посланию дойти до тебя, - прохрипела волчица. Мефи опустился на колени и нагнулся, чтобы лучше слышать. Казалось немыслимым, что враги могут знать так много, но времени на расспросы не было.

- И что это за послание, бабушка? - нежно спросил он.

- Оно о том, что реки облачных миров высохли. Мы слышим неясные вопли воинов Гару, пропадающих, прежде чем снова переродиться в миру. Настойчивый барабан Ткачихи затягивает нас в последний ритм, который должно прервать. Их много, знамений и предвестников, Безмолвный

Странник. Кто расскажет племенам? Что-то жизненно важное пропало и его следует найти. Многие будут насмехаться над моими словами. Дети заткнут свои уши грязью. Гонцы Вирма будут танцевать и петь посреди забвения. Остальные… я не знаю. Но всё же сохрани мои слова. Кто-то должен их услышать.

Волчица посмотрела на девочку.

- Моя пра-правнучка, Голубая Вода. Она знает, что делать. Из всех щенков, я возлагаю мои надежды только на неё. – Её голова упала, и грудная клетка прекратила вздыматься. Голубая Вода тихо плакала, а затем начала собирать камни, чтобы прикрыть тело волчицы.

Мефи не двигался, на мгновение погрузившись в мысли. «Таинственна до последнего - истинная дочь Уктена. Они сейчас переживают не лучшие времена и, может быть, для неё это сделает путь перерождения в следующей жизни чуть проще. Но я буду хранить её слово. Никогда не знаешь, когда пророчество может пригодиться» - такова была мысль Галлиарда. И закончив на том, он тоже начал собирать камни, чтобы прикрыть тела мертвецов.

Глава первая: Мир Тьмы

Мир «Оборотней» не является копией нашего собственного, хотя во многом имеет сходство. Внешне отличий немного. Учреждения, личности и отношения нашего мира – там все это есть. Но за внешней оболочкой происходят зловещие события. Тени гуще, коррупция безудержна, отчаяние - повсеместно. Этот мир на пределе. Обширные неосвоенные дебри карают вторгнувшихся со звериной жестокостью. Лабиринтообразные города изнутри унылы и мрачны, бунтовщики не осмеливаются бросить вызов обыденности. От улиц метрополисов и до таежных диких мест, чудовищные творения незримо крадутся, охотясь на беззащитных и слабых. Это мир, где правит зло – Мир Тьмы.

Как в любой хорошей готической истории, этот зловещий мир прячет страшные секреты. Везде притаилась угроза, за каждым словом прячутся скрытые мотивы. Загнивающие города заполнены огромными нелепыми зданиями, в тенях которых скрыта нищета и безнадежность. Каменные горгульи, сторожащие вершины сооружений, являются немыми свидетелями преступлений и страданий на улицах. Здесь вера гибнет, огромные церкви проводят отчаянные ритуалы. Даже в окрестностях раскинувшихся городов обеспокоенные люди прячутся за тонкими стенами, проживая день за днем свои пустые жизни.

У некоторых есть энергия, чтобы сопротивляться этому гнетущему миру, и делаются это по высшему разряду. Там, где власть и богатство используют свое влияние, разгорается восстание. Развивающаяся контркультура атакует испорченное общество когда словом, когда музыкой, когда насилием. Экстремистские наклонности, сатанистские татуировки, энергичная отчаянная брань. Зачастую эти мятежники сгорают в пламени своей славы. Подпольные клубы готовы предложить самые экзотические удовольствия. Уличные банды, тщеславные группы и смекалистые

предприниматели побуждают всех к исступленной агрессии... и это приносит результаты. Так, преступность – повсеместна, апатия правит всем, цинизм – безграничен.

Тем не менее, у этого мира есть надежда – в конце концов, нет темноты без света. Современные герои, полностью осведомленные о разложении, которое окружает их, готовы сразиться с этим миром и его убеждениями. Их мир умирает, но они - живы, полны ярости и сил самой Земли. Они приходят из таежной глуши, с острыми когтями и неистовым желанием мстить. Как гибнущий естественный мир, они ищут и уничтожают зло, которое их окружает. Как монстры, они шагают ночами, ломая кости, разрывая своих жертв и заливая улицы багровой кровью. Пока, несмотря на свою жестокость, они - единственные защитники Земли: мистики в современном аду, воины в невидимых сражениях. Оборотни рыщут по этой земле со времен зарождения человеческой истории.

Между мирами

Оборотни являются чужаками, навсегда пойманными между крайностями. В отличие от сказочных чудовищ-перевертышей, они могут менять свою форму по желанию. Принимая облик мужчин и женщин, они шагают по улицам мегаполисов, чтобы защитить - или наказать - человеческий род. Под волчьей шкурой они свободны как лунный свет в ночи. Они могут жить в любом из миров – но никогда не будут принадлежать ни одному их них.

Некоторые предпочитают жить людьми, но эта жизнь «на грани». Землю заполняет свыше шести миллиардов человек. Любой оборотень может попытаться жить среди них, но современные города это холодные и чуждые места, громадные и бесплодные. Оборотни отдают себе отчет о ужасных творениях, притаившихся в тени, которых человечество не понимает... или боится понять. Присутствие неестественного будит их самые животные

инстинкты. Независимо от того, какими цивилизованными не кажутся человеческие города, во тьме скапливается что-то отвратительное.

Оборотни могут сбежать в дикую среду, которая неуклонно гибнет. Благодаря экологической катастрофе, количество диких мест уменьшается. Оборотни отлично знают о стремительно сокращающейся популяции волков. Ненавистные и страшные обычному человеку, волк стал отрицательным героем детских сказок, угрозой для фермеров и мишенью для охотников. Только на Аляске, в Канаде, Скандинавии и Сибири волки сохранились в своей естественной среде. Не осталось места, где можно укрыться. Даже в самых удаленных уголках Земля уныла и безрадостна.

Независимо от того, где и как они живут, оборотни борются за выживание. Зажатые между мирами, они должны выбирать: или охота в городских безднах, или охрана постоянно сокращающихся уголков дикой природы.

Городской ад

У оборотней наиболее опасным местом охоты являются города, остальное ничто по сравнению с ними. Большинство оборотней открыто презирает основные метрополисы как раковые опухоли в плоти мира. Даже горожане находят их мрачными. Смог застилает солнечный свет, движение круглосуточно не смолкает на улицах, и преступность закипает под внешним городским благополучием. Оборотни, с их сверхчеловеческими чувствами и таинственными талантами, отлично осведомлены о более глубоких проблемах, чем криминал и коррупция. Охота в городе требует большой осторожности и изворотливости.

Два племени оборотней – Грызущие Кость и Гуляющие по Стеклу - рассматривают города частью остального мира, остальные опасаются этих неестественных мест. Оборотни тут себя чувствуют не лучше горожанина, попавшего в сердце Сахары или Амазонии. Чутье подводит, логика городских улиц непостижима, естественные законы деформируются и

извращаются. В городе оборотни везде чувствуют странную активность. Меняющие форму всегда настороже, когда покидают относительно безопасные дикие дебри.

Дикая природа

Вдали от цивилизации, дебри стараются возродить свое величие. Если города кажутся мрачными, то альтернатива менее утешительна. Люди воздвигли города, чтобы укрыться самим от причуд природы. Дикая местность – это не просто запутанные леса, застойные болота или открытые всем ветрам равнины. Человечество никогда не понимало этого. Первобытные места это область тайн, особенно для неподготовленных. Крупные лесные твари крадутся в ночи, как они это делали тысячелетиями, и только оборотни настолько смелы, чтобы сталкиваться с ними.

Села и деревни существуют на окраине цивилизации, заполненные угрюмыми, обособленными и недоверчивыми людьми. Они наполнены суевериями и страхом... и не без причины. Память простых смертных обращается к области бессознательного. Пока эти страхи не смоются временем, никто не посмеет бродить по нехоженым тропкам без страха перед ужасным прошлым.

Даже оборотни не способны познать всей дикой природы. Странные события происходят вне настороженных глаз, и природа зачастую жестоко обращается с теми, кто крадет ее секреты. Земля не всегда любящая и добрая. Некоторые места - табу, и те глупцы, что их нарушают, уже никогда не возвращаются.

Мир духов

Другая реальность скрыта от опыта человечества. Мистики говорят о мире духов, с чем большинство людей никогда не столкнется. Фантазеры и шаманы имеют краткие озарения, приоткрывающие вуаль, которая позволяет им хоть что-то увидеть, но никогда они не смогут понять это полностью.

Оборотни ощущают вокруг себя анималистических созданий, считая, что духи окружают их. И действительно, духи - везде... если знать, куда смотреть.

Большинство оборотней верит, что все в физическом мире имеет свое отражение в мире духов. Как будто все живое отражается в виде слепков в спиритическом мире, называемом Умбра, «творце теней». Оборотни являются не только простыми смертными, они творения как плоти, так и духа. Любой оборотень может пересечь эту границу и попасть в мир духов, как они говорят «перейти на другую сторону». В каком-то смысле они могут сбежать в другое измерение, правда, на короткое время.

Ярость и Гносис

Бытие оборотня составляет два противоположных фактора: разум и ярость. Поскольку оборотни - и звери, и люди, они вынуждены поддерживать тщательный баланс между инстинктами и интеллектом. Некоторые тратят целую жизнь, чтобы найти монстров в физическом измерении, но вся жестокость и страдания «реального мира» не идут ни в какое сравнение с неконтролируемым и подавляющим гневом, идущим из мира духов. Если не соблюдать осторожность, оборотни из сказок померкнут перед их жестокостью

Наоборот, мистический мир, мир загадок и тайн, поощряет рассудительность. Оборотни, изучающие мир духов, получают необычные озарения в мире физическом. Изучая мир Умбра, они учатся понимать великие секреты, постигая тем самым мистическое понимание или Гносис. Тем не менее, оборотни, которые проводят слишком много времени вне физического мира, теряют ощущение действительности, забывая свои обязанности. Нигде нет безопасного места; оборотень является изгоем всех миров, где бы он не был.

Шагая сквозь измерения

Мир оборотней жесток, но эта жестокость контрастирует с великими деяниями самопожертвования и героизма. Оборотни без оглядки вступают в бой и умирают за свои убеждения. Воины зубами и когтями сражаются с отвратительными кошмарами, тогда как мистики борются со злом сверхъестественными пророчествами. Очень немногие мудрые воины применяют необычные методы, подобно коммивояжерским уловкам, политическому активизму и хитрой интриге. Независимо от того, какую тактику они выбирают, оборотни всегда идут между двумя мирами: действительность беспощадного физического мира и тайны загадочного мира духов.

Где бы они не были - в городах, в глуши, или даже в мире духов - оборотни встречаются с той же неотвратимой судьбой. Их мир умирает, и их будущее в конце концов обречено. Многие мистики провозгласили Последние Дни, Конец Времен, когда всему наступит развязка. Свет гибнет, но оборотни готовы пожертвовать собой, чтобы тьму постигла та же участь. Мы живем во времена приближающегося, неотвратимого Апокалипсиса.

Мифы

То был конец времен. Это их начало.

Мир не всегда был таким мрачным. Рассказчики говорят о начале времен, когда Земля управлялась простыми законами. В весне мира, вуаль, разделяющая плоть и дух, была тоньше паутины. Пока сияло солнце, естественный мир был наполнен блеском и красотой, с чем наш современный мир не может сравниться. Как само собой разумеющееся, магия была повсюду, и сам мир дышал силой. Тогда, задолго до рассвета человеческой цивилизации, оборотни были доминирующим видом на планете.

Согласно мифам, они выучили дар менять форму у Матери Земли. Оборотни до сих пор с почтением упоминают о своей богине Гее, которая дала им эту способность. Поскольку их познания в мистике были

впечатляющи, они могли с одинаковой безнаказанностью находиться в людских племенах и в пределах глубокой глуши. Эта способность передавалась по наследству из поколения в поколение. По идее, оборотни должны были защищать творения Геи, своих кузенов – людей и волков. Для этого одни оборотни вступали в связь с людьми, выбирая сильнейших. Другие предпочитали работать с волками, отсеивая слабейших в выводке.

Природа была прекрасна днем, но вечером по Земле начинали рыскать чудовища. Оборотни провозглашали свою опеку над людьми, но фактически рассматривали их как стадо для дальнейшего размножения. Оборотни часто воевали за наиболее ценные для них человеческие племена. Итогом стало Владычество, три тысячи лет властвования над людьми.

Людей пасли словно овец, они были объединены в простые стада. Некоторые из них развились в сельскохозяйственные общины, ставшие предвестниками наших городов. Так началось разделение цивилизации и дикой природы, и постепенно этот разрыв становился шире. У каждой деревни были свои рассказы о глупых путешественниках, которые осмеливались углубляться вечером в лесные дебри.

Война Гнева

Насколько много племен оборотней в мире, настолько много и вариантов, почему Владычеству пришел конец. Тем не менее, они были не единственными меняющими форму существами. Оборотни знают о таинственном мире, имевшем свои собственные мифы и легенды. Оборотни знают, что Гея благословила много других перевертышей, накладывая на каждый вид свои обязанности. На Западе они известны как Фера.

В тысячах разных форм, Фера шагали в ночи. Искушенные в магии, скрытные веркошки изучали тайны и мистические познания. Познавшие искусство врачевания, стойкие вермедведи охраняли по всему миру наиболее священные места. Мастера хитрости и лжи, веркрысы удерживали людей от перенаселения. Фера имели много братьев: вороны и пауки, ящерицы и

койоты… Свыше дюжины перевертышей-Фера, и у каждого своя священная задача.

До тех пор пока, согласно своим собственным легендам, верволки не почувствовали себя величайшими из всех детей Геи, и они назвали себя Гару. Они согласились защищать человечество как наиболее священную обязанность. Но с большой силой пришла большая гордость. Сначала наиболее сильные Гару попытались захватить власть над остальными племенами, настаивая на создании мирового единого сообщества. Когда они частично достигли своей цели, они заявили свои права на правление всеми остальными оборотнями.

Фера отказались и началась чудовищная эра войн и геноцида. С той поры, как другие оборотни отказались преклониться перед величайшими детьми Геи, верволки начали уничтожать их. Гару оправдывали это угрозой Фера для человечества. Кровь текла повсюду, Гару продемонстрировали всем кто любимое творение Геи и доминирующая форма жизни.

Соглашение

Немногие оборотни подозревали, кто бросит им вызов за доминирование на Земле. Это оказались… люди, те, кого оборотни были призваны защищать. Потрясенные насилием, люди больше не верили своим сверхъестественным опекунам. Они решили сами защищаться от своих врагов: от Гару. Оборотни были в замешательстве. Одни наказали взбунтовавшиеся поселения. Другие требовали мира с людьми, как установила Гея. Некоторые особо злобные оборотни предпочли первородную глушь и общество волков; обязательство по отношению к людям – выполнено, и они должны быть искоренены.

Оборотни спорили и сражались друг с другом, пока не достигли компромисса, названного Соглашением. Волки и люди будут жить в одном мире, но человечество будет свободно от доминирования Гару. Оборотни создадут свое общество, не имеющее ничего общего с людским. Время

Владычества подошло к концу, а история человеческой цивилизации началась. Оборотни скрылись в тенях и стали легендой.

Со времен падения Владычества, оборотни никогда не восстанавливали своего первоначального влияния. Они остались мифом, напоминанием о далеком прошлом, которое человечество не осмелилось запомнить... и по хорошей причине. Первоначально Гару остались символом страха и кровопролития. Таким образом, оборотни скрыты от человеческой истории. Разделению миров способствовала граница между городами и остальной природой. Взгляд на легенды оборотней подобен взгляду через мутное стекло. Гару до сих пор считают себя героями, а люди видят в них монстров. Истина, наверное, где-то посередине.

Становление Гару

У людей есть свое собственное общество свои легенды. Они также рассказывают небылицы о сказочных оборотнях, чудовищах, охотящихся на слабых. Человековолки из фильмов ужасов обычно через укус заражали своих жертв ликантропией. Оборотни современного мира создали другие мифы, эпосы и легенды. Согласно им, ликантропия, передаваемая от родителя ребенку, скорее благословение, чем проклятие.

Выражаясь современным языком, оборотничество врожденно и передается по наследству. Если один из родителей - оборотень, существует шанс, что ребенок унаследует способность менять форму. К сожалению, в последнее тысячелетие этот шанс уменьшается. Сила крови не доминантна, и ребенок Гару в действительности имеет только одну возможность из десяти стать «полнокровным» оборотнем. Эта возможность дана не только людям. Многие Гару предпочитают жить с волками, отбирая свое потомство из волчат.

В течении веков оборотни старались сохранять выводки в равной пропорции между людьми и волками. Но на нынешний момент популяция волков катастрофически сокращается, и кровь Гару угрожающе смешивается.

Тысячу лет назад каждый третий оборотень был волком, теперь эта цифра – один из пятнадцати.

Родня

Большинство детей и волчат Гару никогда не станет полноценными оборотнями. Они лишь становятся носителями крови Гару и могут передать свой дар последующим поколениям. Эти полукровки известны как Родня. Хотя оборотни не поддерживают с ними отношений, мудрые Гару присматривают за ними. За каждым ребенком призван следить особый дух, называемый Незримый Родич. Если такой дух покинет опекаемого, потенциал оборотня в ребенке угаснет.

«Полукровки» заметно отличаются от остального человечества. Им могут сниться странные и ужасные сны, может охватить безнадежное одиночество или иметь проблемы с общением с остальными. Необъяснимые стремления поглощают их. Наиболее удачливые имеют контакты с оборотнями и рады время от времени помочь им. Остальные остаются в неведении относительно тайного мира вокруг их.

Молодняк

Потомок оборотня имеет десятипроцентный шанс стать полнокровным Гару. Некоторым оборотням удается предсказать их истинную природу еще при рождении. Обычно ни один Гару не может без соответствующих способностей определить силу крови оборотня до наступления юности. Однако даже в этих случаях потомству не сообщается об их настоящей сущности, чтобы уберечь от врагов. В детстве оборотень чует свою природу только во снах и видениях. Между десятью и шестнадцатью годами (для людей) или годом и двумя (для волков) появляются странные воспоминания и беспокойство. Проблемный волк может быть изгнан из стаи из-за непредсказуемого поведения; подросток может быть подвергнут остракизму или даже изолирован.

Жизнь усложняется, а наследие дремлет до наступления большого потрясения, которое бы вызвало Первое Изменение. Оно не вызывается полнолунием или проклятием. Как только оно наступает, кости и плоть подростка быстро деформируются в громадное, двуногое чудовище девяти футов росту. Если ему повезет, его найдут родственники, если нет - его поджидает огромная неожиданность. Легенды о монстрах полнолуния происходят от этих происшествий.

Большинство молодняка оборотни спасают – или похищают, смотря как на это смотреть – и учат своим путям. В первую очередь обучают способности контролировать свою форму. Затем идут годы преподавания… или должны идти. Время всегда было непозволительной роскошью. Независимо от возраста, к новичку все относятся как к ребенку, пока он не присоединится к обществу Гару.

Созревание

У каждого племени есть собственные традиции для обозначения перехода от детства к зрелости. Гару обычно проводят над новичком Обряд Перехода, смертельное и опасное задание, которое должно доказать силу и мудрость оборотня. Обряд более чем простое испытание. Это также показывает старшим, что новичок достоин членства в одном из величайших племен. Пока это задание не будет завершено, он не может ни к кому присоединиться, не доказав, что он того достоин.

Здесь бывает два варианта. Во-первых, оборотень может выбрать племя самостоятельно. Сделав это, старейшина племени может особо протестировать новоприбывшего. Такие отдельные задания основываются на древних племенных традициях. Обычно новичка посылают к месту собраний остальных оборотней. Там молодняк ожидает, пока их не соберется достаточное количество для совместного выполнения. В этом случае обряд является также тестом на коллективную работоспособность новичков и выявляет их различия. Многие из них часто объединяются в одну стаю.

Обычно старейшина посылает духов для охраны просящих и проверки, настолько ли велики их деяния. Вернувшиеся новички становятся клиатами, они вступают в племя, и изучают первые племенные Дары.

В течение последних лет, Гару обнаружили растущее количество взрослых людей (или волков), кто имел потенциал, чтобы стать оборотнем, но никогда его не реализовали. Это, скорее всего незаконные или неизвестные дети легкомысленных оборотней. Дети могли потерять духов, призванных их охранять. Такое потомство может даже появиться в браке двух Родичей. Независимо от происхождения, они никогда не познавали Первого Изменения и Обряда Перехода. Эти бедолаги известны как потерянные волчата. И если кто-нибудь из них доживает до своего Первого Изменении, это очень хорошая новость. Последние Дни приближаются, и каждый оборотень на счету. Сил тьмы – легион, и их с каждым днем становится больше.

Породы

Истинная природа оборотня формируется задолго до Первого Изменения. Если один из родителей был человеком, он вырастет в человеческом обществе и познает его пути. Если один из его родителей - волк, он будет воспитан волками, и человеческое общество будет для него тайной за семью печатями. Всегда одним из родителей является Гару, независимо от его естественной формы (иногда оборотень рождается в человеческой или волчьей семье, если кровь Гару достаточно сильна в обоих). В обществе Гару существует три породы: хомид, люпус и метис.

Хомид

Хомид - ребенок оборотня и человека, тот, кто являлся человеком до своего Первого Изменения. Хотя хомиды зачастую имеют проблемы с общением с остальными детьми, они понимают сущность человеческого общества. Слово «хомид» соотносит оборотня с человеком так же, как

«человек» соотносится с человечеством. Но никогда хомид не будет частью человеческой расы. Что-то - мечты, обеспокоенность или скрытая ярость - выделяет их как иных.

Перед ними всегда стоит моральная дилемма. После того, как хомид узнает о своей истинной сущности, человеческое общество становится чужим. Истинный оборотень идет к своим истокам, его влечет необходимость единения с дикой природой. К несчастью, этот первобытный мир исчезает, уничтожаемый тысячелетиями человеческой цивилизации. Настоящее место оборотня – вместе с себе подобными. Следовательно, Гару – социальные существа, должные объединяться для совместной деятельности. Новичок постепенно порывает со своим прошлым и занимает свое место в социуме Гару, где он столкнется со своими испытаниями и судьбой. Это альтернатива наблюдению тому, как весь мир катится в пропасть.

Некоторые хомиды ошибаются и связывают свою жизнь с человечеством. Они продолжают старую жизнь, пытая самих себя. Даже зная о роли человечества в уничтожении окружающей среды, они не способны в достаточной мере возненавидеть их. Как результат, многие хомиды фанатически держатся за свою человеческую форму. Они осуждают тех люпусов, кто идет путем человека; они навсегда останутся для них «братьями меньшими». Наконец, хомид – самая распространенная порода, вершина эволюции. Они созданы, чтобы править… по их расчетам.

Люпус

Люпус Гару - это дитя оборотня и волка (или, что очень редко, двух волков-Родичей). Тысячу лет назад каждый третий оборотень был люпусом. Сейчас – только каждый восьмой. Люпус обычно вырастает в волчьей стае, оттачивая свои инстинкты. Люпус сразу начинает подозревать о своей необычности. Прежде всего, обычно он более интеллектуален, чем обычный волк. Но он не учится рассуждать подобно человеку, и его действия зачастую

обусловлены интуицией и реакцией. Даже после освоения общения с остальными Гару, он отдает предпочтение не словам, а действиям, чувствам и зрительным впечатлениям.

Люпусы смотрят на мир проще хомидов, но они не тупы. Люпус способен решать комплексные планы, чувствовать ход времени, владеть простыми технологиями и выполнять задачу быстро и эффективно. Они также заботятся о хомидах, но не явно. Тем не менее, хомиды покровительствуют рожденным волком зачастую в открытую. Любовь хомидов к общению, облекать простые вещи в хитросплетение понятий люпусы называют «обезьяньим лепетом». Люпусы обычно используют в своей речи мало глаголов и существительных. Они сводят сложные вопросы на «черное-белое», избегают обмана, лицемерия или демагогии. Если вы не понравились люпусу, он вам это скажет в лицо.

Люпусы обеспокоены вымиранием своей породы. В этом виноваты люди, и в некоторой степени – хомиды. Выбирая стаю, к которой они присоединятся, выбор скорее всего падет на ту стаю, где уже есть люпус. Большинство принадлежит племени Красного Когтя – общине, известной своими геноцидными наклонностями по отношению к людям, или поддерживает их философию. Люпусы верят, что дикое возьмет верх в хомидах. Они посвящают свою жизнь стае, но с большим бы удовольствием проводили свою жизнь среди остальных волков.

Метис

Оборотни метисы не являются частью общества людей или волков. У них нет родителей среди волков или людей, они – потомство двух оборотней. Законы Гару запрещают оборотням вступать в браки друг с другом, но случаи кровосмешения регулярно происходят. Совершившее это Гару изгонялись, реже уничтожались, но не без причины. Дитя из-за рецессивных генов бесплодно и обезображено.

У каждого метиса есть некое отклонение от нормы. Раньше эти ошибки природы бросали или убивали. Но теперь, когда Гару вымирают, метисов очень неохотно прияли в сообщество оборотней. Родители обычно отказываются от своих метисов, стыдясь их. Молодняк воспитывается другими оборотнями в социумах оборотней, называемых септами. Септ обычно находится вне населенных пунктов, подальше от глаз любопытных людей.

Метисы подвергаются своему Первому Изменению в самом начале жизни, когда человеческий детеныш начинает ходить, или будет обречен находиться в своей ужасной форме до обычного возмужания (лет в восемь-десять). Но есть и другие причины держать их подальше от остальных. С детства к ним относятся с нескрываемым пренебрежением и презрением. Старейшины учат их ответственности, давая им поручения, нудные и кропотливые. Высокопоставленные метисы обычно охраняют септ молодняка метисов. Если в септе растут волчата или дети, старейшины держат их отдельно. Несмотря на эту изоляцию, метисы с самого начала постигают особенности культуры Гару благодаря своей работе на септ.

Взрослея, метисы меняют форму сравнительно легко, учитывая повсеместную опасность. В юности их привлекают к обороне септа. Выживающие проходят через Обряд Перехода, присоединяясь к стае и племени. Несмотря на это, они все еще остаются второсортными из-за своих уродств. До самых последних дней они обречены носить свое позорное клеймо. Некоторые метисы способны скрыть свои недостатки, особенно среди людей, но Гару очень неодобрительно относятся к таким «ублюдкам». Из-за этого обычный метис – враждебное, страдающее существо, которому нет места ни в одной из стай. Те же, кто смог преодолеть свою ненависть, все еще остаются трагическими фигурами. Даже если стая полностью примет метиса, никто и никогда не выразит ему своего восхищения или уважения.

Формы

Оборотням всегда удобнее в той форме, в какой он родился и вырос. Например, хомиды предпочитают быть людьми, и поэтому они умудрены во взаимодействии с человечеством. Когда Гару оборачивается человеком, эту форму называют Хомид. Полной противоположностью являются порода люпусов, которые выбирают для себя острые зубы и когти, теплую шерсть и обостренные чувства. Такую форму называют Люпус. В такой форме он неотличим от волка.

Большинство метисов свою молодость проводят, защищая септ. Когда звучит тревога, они перекидываются в промежуточную между Хомид и Люпус форму. Это боевая форма, пресловуто известная форма Кринос. Оборотень в Кринос – машина смерти, девятифутовая громадина, передвигающаяся на двух приземистых лапах. Один только вид пробуждает в человеке вековую память о тех временах, когда Гару правили миром. Хомиды и люпусы могут перекидываться в Кринос, но в разные моменты своей жизни.

Если вы спросите, как выглядит оборотень, сначала узнайте о его породе. Оборотень рождается в своей естественной форме и сохраняет ее до Первого Изменения. Метисы рождаются в форме Кринос, иногда даже убивая свою мать при родах. Самые циничные Гару утверждают, что это кара за нарушение их законов: грех кровосмешения смывается кровью матери.

Формы Хомид и Люпус – противоположны, и первое время переходы из одной формы в другую очень тяжелы и болезненны. Но со временем это становится простым занятием, и оборотни постигают более утонченные изменения. Они могут менять формы на промежуточную Хомид и Кринос, Люпус и Кринос или даже (с большим трудом) видоизменять части тела. Независимо от породы, любой оборотень может принимать эти формы, но всегда будет тяготеть к изначальной. Все три облика – Хомид, Люпус и Кринос – наиболее распространены, и отражают различные аспекты общества Гару.

Делирий

Когда человек видит оборотня в форме Кринос, в его подсознании всплывает подавленная память об отдаленном прошлом. Три тысячелетия систематического унижения навсегда оставили следы в коллективной памяти. Увидев оборотня в его истинном и ужасающем величии, человека охватывает ужас и безумие. Гару называют этот феномен Делирий или Бред.

Делирий можно считать определенного рода благословлением, предотвращающим возращение первобытного ужаса. Люди не должны видеть Гару в Кринос. Вместо это они инстинктивно пытаются рационализировать увиденное, или просто не помнят ничего о случившемся. Из-за Делирия люди не верят в существование Гару, даже если подтверждения этого у них под носом. Коллективная память очень сильна; крайне немногие волевые личности успевают запечатлеть для себя вид оборотня в Кринос, но подсознание все равно шепчет о некой мистификации.

Но несмотря на это, Гару не должны использовать Делирий направо и налево. Оборотни, злоупотребляющие им, серьезно наказываются или изгоняются. Выживание расы зависит от скрытности и благоразумия, неосторожность может стать роковой. Оборотни, охотясь в городе, не должны использовать Делирий без веской причины. Со времен установления Соглашения поддерживается Завеса, иллюзия небытия сверхъестественного мира. Если просочится хоть одно подтверждение существования оборотней, Гару и их союзники-люди должны приложить максимум усилий, чтобы оно никогда не было предано огласке.

Родня невосприимчива к Делирию. В конце концов, в них течет кровь Гару; они знают, что происходит на самом деле. Некоторые оборотни держатся в очень тесном контакте с Родней. Следовательно, Завеса не распространяется на Родню. Многие Родичи горят желанием помочь, но зачастую они обижены на отношение к ним как к «бедным родственникам», к которым «настоящие Гару» обращаются только по необходимости.

Покровительство

В зависимости от времени рождения оборотня, он получает древнее наследие. Его порода определяет внешний облик и в один день племя научит его основам выживания. Но с другой стороны, нечто мистическое играет огромную роль в жизни Гару. Рождение под определенной фазой Луны определяет его покровительство, место, которое надлежит занять ему в обществе себе подобных. У каждого оборотня есть одно из пяти покровительств, от которого он получает мистические дары для выполнения своей миссии. Оборотень сильнее всего в ту лунную фазу, которая является его покровителе; первое время оборотень каждый месяц с приходом «его» лунной фазы его охватывает неконтролируемый выплеск энергии. Величайшие воины Гару, например, рождены в полнолуние.

Новолуние: родившимся в новолуние уготовано стать великими хитрецами и ассассинами, крадущими в полной тьме. Они мастера уловок и коварства. Их способности к воровству настолько велики, что некоторые соплеменники неохотно воспринимают их своеобразное следование путями Гару. С этой свободой действий приходит беспечное отношение к законам общества и специфическое чувство юмора. Таких зовут Рагабаш.

Серповидная луна: серп луны разрезает ночь подобно ножу, заливая окрестности призрачным светом. Молодняк, родившийся под этим покровительством, предрасположен к мистицизму и часто увлекается всем сверхъестественным и загадочным. Задолго до Обряда Перехода этим оборотням старейшины рассказывают мифы, легенды, загадки космологии и секреты оккультизма. Когда они вырастают, их называют Теург.

Полулуние: подобно тому, как поллуны находится между светом и тьмой, тоже самое происходит с новичками, родившимися под этим покровительством. Оборотни сталкиваются со многими конфликтами и противоречиями - борьба между человеком и природой, баланс разума человека и инстинктов волка, существование как творение плоти или духа и

даже конфликт между добром и злом. Рожденный в полулуние видит обе стороны любого начинания, что делает его экспертом во многих вопросах. Проходя Обряд Перехода, они посвящают себя запутанным законам Гару. Имя им – Филодокс.

Закругленная луна: Молодняк, родившийся под этим покровительством, известны как Лунные Танцоры, поскольку их очень вдохновляет проникновенный свет спутника Земли. Хоть некоторые их считают капризными и легкомысленными, они имеют огромные запасы артистического вдохновения. Свет луны вдохновляет их на написание песен или саг. С их феноменальной памятью они являются ходячими собраниями истории и искусства Гару. За страсть и стремление к общению их называют Галлиард.

Полнолуние: Рожденные под полной луной полны ярости и бешенства. Когда Луна входит в их покровительство, они горят желанием спустить с привязи свой гнев и отдаться в объятья жажды крови. Подобно легендарным человековолкам, они наслаждаются насилием и жестокостью, которое они несут на своих когтях. После многих лет интенсивных тренировок таких зовут Арун.

Двенадцать племен

Завершив Ритуал Перехода, оборотня готовы принять в одно из Двенадцати племен рода Гару. Перед Обрядом Перехода он еще ребенок. Ему не доступны племенные Таланты и секреты. Даже метисы, посвятившие себя септу и сделавшие себе репутацию, до обряда – никто. Но после обряда, племя принимает клиата и учит его своим традициям.

Каждое из Двенадцати племен первоначально вышло из определенного мирового региона. Каждое имеет собственную родину, место в мире, где они сильнее всего. Родня каждого племени отражают эти особенности культуры. С Соглашением, 16 крупнейших племен отбросили свои различия и стали строить единое общество. Три племени уничтожено. Одно, Звездочеты,

покинуло Соглашение и нашло новых союзников. Осталось только двенадцать племен на защите мира от зла:

Вендиго: это племя происходит от Гару коренных американцев. Их сильнейшие септы – в холоднейших областях Северной Америки, способные вынести сложнейшие условия на Земле.

Грызущие Кость: это городское племя обычно связано с жизнью на улице. Давно они начинали как животные, питающиеся падалью в Индии и Северной Африке. Теперь они готовы жить где бы то ни было, продолжая отчаянную борьбу за выживание.

Гуляющие по Стеклу: тысячи лет Гуляющие прятались в человеческих городах, живя, как волки среди овец. Вызывая недоверие остальных оборотней, они не только умудрены в высоких технологиях, но и обожают человеческие города и культуру

Дети Геи: воины-миротворцы и изящные посредники, Дети предпочитают заживление и понимание над кровопролитием. Никакое другое племя не принимает их обязательства о помощи человечеству.

Красные Когти: сформированное полностью из люпусов, это племя хорошо известно за свою свирепую ненависть к людям. Когти всегда там, где сохранилась неосквернённая человеком дикая природа.

Молчаливые Странники: когда-то они жили в землях Кхема в Древнем Египте, но не сейчас. Теперь они с рождения бродят, следуя ненасытной страстью к путешествиям. Обычно стая Странников любит странствовать, общаясь по пути с цыганами, путешественниками и беспокойными духами.

Повелители Тени: безжалостные, увертливые и амбициозные – Повелители Тени прежде всего ценят политическую силу, становясь стержнем политики Гару. Борясь с конкурентами в Восточной Европе в течение тысячелетий, они стали мастерами дипломатии и интриг в духе Макиавелли.

Потомство Фенрира: живущие в суровых землях Северной Европы, Фенриры создали дикий, кровожадный и фаталистический образ жизни. Как

одно из наиболее военизированных племен оборотней, они также беспощадны в торговле смертью.

Серебряные Клыки: никогда не имея проблем с законами общества Гару, Клыки являлись бы величайшими оборотнями в истории. Их происхождение и чистота рода нынче под угрозой. Как проходит слава их родины – России, таки они начинают совершать критические промахи, еще больше погружаясь в отчаяние и безумие.

Уктена: бедствующие люди по всему миру содействуют этому загадочному племени. Этнически разнообразные и непомерно любопытные, они накапливают знание о магии по всему миру.

Фианна: ведя происхождение из кельтов, Фианна известны за безумную страсть и художественную экспрессию. Они известны великими бардами, опытными воинами и мистической связью с феями.

Черные Фурии: сформированные исключительно из женщин, Фурии действуют от имени Богини, защищая ее священные места. Зародившись в Древней Греции, племя вдохновлено легендами о великих женщинах-воинах.

Каждое из Двенадцати племен отражает историю и культуру определенной части мира. Во время Владычества, когда величайшие герои спасали свои стада от конкурентов, их Родня сформировала культуру этих людей. Например, большинство Потомства Фенрира имеют германских или скандинавских предков, тогда как у Вендиго предки – коренные американцы. Родня Гару может иметь контакты с оборотнями любого племени, но предпочтет собственную культуру. Большинство племен возмущается, когда кто-то претендует на их Родичей.

Оборотень не рождается в племени, он должен доказать свою достойность во время Обряда Перехода. Молодняк обычно руководствуется тем, в каком племени был его отец или мать, но не всегда. Каждый оборотень имеет родословную, которая тянется через поколения. В большинстве своем, оборотень делает тот же выбор, что и его предки. Новичок с длинной

родословной обременен этим «правильным выбором». В конце концов, довольно трудно отказаться от всего, что у тебя есть.

Теоретически, каждый может присоединиться к любому племени, но новичку будет нелегко со своим прошлым – тоже самое, как дважды быть принятым в клиаты. Если ваш отец был Грызущим Кость, вам придется попотеть, чтобы стать Потомком Фенрира.

Некоторые племена отказывают в приеме на основании своих стандартов: Черные Фурии принимают только женщин; если Фурия родит мужчину не-метиса, ему придется вливаться в другое племя. Серебряные Клыки не принимают тех, у кого нет достойной чистоты рода. Красные Когти принимают только люпусов, Костегрызы, наоборот, примут любого, включая наиболее уродливых и искаженных метисов. Некоторые племена имеют обряды для отслеживания происхождения оборотней. Эти обряды помогают узнать о великих деяниях предков… или о грандиозных неудачах.

Многие Гару очень горды своей родословной, вводя имена своих прославившихся предков в свои имена. Благородные «чистокровные» считаются эталоном племенного наследия. Чистые породы - впечатляющи ни только из-за их отличного наследия, но и потому что это племя начинают поддерживать поколения предков. В мистическом мире Гару это оберегание оборотня духами уже отошедших в мир иной. Некоторые оборотни могут с этим согласиться, что в молодого героя словно вселяется его предок, действуя через него.

В Последние Дни все Двенадцать племен особенно стремятся привлечь в свои ряды молодняк, особенно если у них уже есть родословная с этим племенем. Только самые брюзгливые старейшины ворчат, что Обряды Перехода не такие строгие и обязательные, как раньше. После обряда клиат отмечается своим племенем мистическим знаком или татуировкой. После этого оборотень уже не может покинуть это племя и уйти в другое. Членство в племени – это осознанный выбор и большая честь, а не наследуемое право.

Космология Гару

Двенадцать племен учат свой молодняк и клиатов пониманию мира, дающего им цель и вдохновение. Оборотни постигают уникальную легенду, почему Земля умирает, включая мистическую и духовную сущности. Все что происходит в мире духов - Умбра, находит свое отражение в мире физическом. Согласно этому мифу, Гея создала мир и все, что ему требовалось. В начале времен, она выпустила на Землю три первичные силы: Вилда, Ткача и Вирма. Эти элементы вместе образуют Триаду. Оборотни сводят мир духов к этим трем первоначальным силам.

Ткач создал все структуры в мире, от самых высоких гор до глубин океанов. Он создал духов, чтобы поддерживать порядок, и эти духи известны своей предсказуемостью, безжалостностью и предопределенностью. Легионы этих духов являются станками в его фабрике реальности. В современном мире там, где закон торжествует над анархией, всякий раз, когда технология делает очередной рывок или когда что-то создается вновь, оборотни думают, что здесь не обошлось без Ткача.

Вилд вдыхает жизнь в мир, созданный Ткачом. Там где природа, там и Вилд. Духи, помогающие ему - причудливые и игривые, непредсказуемые и неутомимые. Подобно тому, как Ткач везде наводит порядок, Вилд несет хаос, выплескивающийся неудержимой энергией. Бунт и природная ярость дает ему силы. Пока природа неприкосновенна, в каждой уединенной лощине и спокойном ручейке Вилд сохраняет свою силу.

Мистики Гару говорят, что Гея создала третью силу, которая должна была стать балансом между порядком и хаосом, между Ткачом и Вилдом. Подобно огромной змее, протянувшейся через весь мир, Вирм уничтожал все то созданное, что не могло контролироваться. Вирм попытался установить баланс в мире, но все пошло немного не так… Обезумевший Ткач, увидев разрушение своих помыслов, заключил Вирма в свои безжизненные сети. Пойманный и непонятый, Вирм постепенно сошел с ума, и баланс был отныне утрачен.

Как оно есть

Для мистиков этот рассказ не просто миф. Каждая часть Триады породила подконтрольных младших духов, призрачных слуг, которые еще трудятся над этим миром. В мире духов, Умбра, оборотни могут видеть эти силы за работой. В последние столетия духи Вирма стали сильнее, как никогда. Наиболее фанатичные из Гару провозглашают: все беды и разрушения этого мира имеют общий корень, и имя ему – Вирм. Следовательно, несмотря на остальные цели, уничтожение Вирма – первичная задача.

Слуги Вирма стали раковой опухолью, и они стали величайшим врагом Гару. В течение тысячелетий, ярость и ненависть к ним возросли до точки кипения. Она сможет утихнуть только после уничтожения порядка Ткача и излечения язв Вихря. Вирм скупает души обычных людей, особенно если те практикуют грешные и злонамеренные деяния. Везде, где Землю разоряют и засоряют, Вирм становится сильнее. Когда порядок нарушается и закон извращается, Вирм восславляется. Когда люди уступают перед темными соблазнами и грехами, Вирма прибывает. Это выше любого понимания, Вирм неосязаем, но могуч.

Сила Вирма настолько велика, что оборотни не могут сдерживать его. Пророчества гласят, что зло практически достигло своей цели в уничтожении всего сущего и освобождения себя. После этого в мире превратится в холодную и мрачную пустошь. Но эти же пророчества указывают, что оборотни могут одолеть Вирма в последней битве, называемой Апокалипсис. В этом увядающем мире они слишком долго сдерживали свой гнев. В этой последней битве Гару выйдут из тени, героизм и доблесть повергнут тьму перед светом дня.

Сети Ткача

Оборотни фанатично верят, что основная обязанность это сдерживание – или уничтожение – Вирма. Это та философия, которую некоторые не принимают. Среди Соглашения получила распространение еретическая идея, что главным врагом является не Вирм, а Ткач. В конце концов, именно Ткач ответственен за создание человеческих мегаполисов. Он – причина безумия Великого Змия, и он вносит собственную лепту в уничтожение мира, осуществляя свои безумные проекты.

Старшее поколение в ужасе от этой идеи. Некоторые отказываются посылать стаи на изучение нездоровой деятельности Ткача, а за успехи в этих начинаниях отказывают в заслуженной награде. Тем не менее, последние поколения Гару все чаще посвящают себя подрыву деятельности Великого Творца, не оглядываясь на мнение своих старших и выживших из ума сородичей.

Павшие и исчезнувшие

Из изначальных 16 племен, в Соглашении осталось только 12. Одно из пропавших племен, Звездочеты, отделилось от остальных. Три других племени пали под ударами Вирма. Каждый из рассказов – источник горя, отчаяния и стыда Гару. Хоть новички и узнают об ошибках предков, старейшины неохотно рассказывают об этом или объявляют табу. Дело в том, что судьбы Падших проливают свет на глобальные недостатки расы Гару в этом сражении.

Белые Завыватели

Хранители ледяного севера; герои, испытывающие свой молодняк, посылая их на подвиги в глубины ада. Завыватели не только правили неосвоенной Шотландией, но и попытались взять под свой контроль ледяные глубины Нижнего Мира. С каждым поколением, все больше героев

отправлялось в неизведанную, ужасающую область мира духов, Лабиринт Черной Спирали.

Погружаясь глубже и глубже в Пучину, они столкнулись с тем извечным злом, которое хотели одолеть. Силы тьмы смогли найти выход на землю через каэрны Завывателей и затянули героев обратно в ад. Пытки, мучения и нечеловеческие откровения разрушили их разумы. Нескольким удалось вырваться, но к тому времени их необратимо исказило и деформировало. Так возникло племя Танцоров Черной Спирали.

Танцоры существуют по сей день. Они стремятся обратить остальных оборотней на сторону Вирма. Белые Завыватели вымерли. Большинство оборотней стремится не вспоминать этой истории, предпочитая не думать, как Вирм способен исказить Гару.

Кроатан

Одно из Чистокровных племен, ведущее свое начало из коренных обитателей Америки, охраняло берега Северной Америки. Они хорошо отнеслись к колонизаторам из Европы, но с ними вторглось зло, с которым раньше никто не сталкивался. Пожиратель Душ, один из трех аватаров Вирма, используя голод и отчаяние поселенцев, накопил силы на то, чтобы найти воплощение в физическом мире. Из-за обязательств перед Богиней, Кроатан решили сражаться до конца.

В известной колонии Роанок на побережье Каролины, Кроатан пожертвовали собой, чтобы изгнать зло из нашего мира. Бесчисленные герои встретились с чудовищем Вирма, смело отправляясь прямиком в его уродливую всепожирающую пасть. Все колонисты и оборотни пропали, остались легенды. Многие современные смельчаки готовы к смерти в борьбе с Вирмом, но немногие осмеливаются повторить урок Кроатан.

Бан`ип

В саге о Бан`ип не слава, а горечь. Возможно, это самая трагическая история из всех трех. Племя было уничтожено не Вирмом, а собственными братьями. Во время Владычества, племя Бан`ип основалось Австралии. Европейские Гару и их Родня, искавшие новую родину, не пораженную Вирмом, захватили территории Бан`ип и развязали с ними войну. Во многих каэрнах Черные Спирали настроили Гару друг против друга. Отчаявшись остановить своих братьев, Бан`ип в сохранившихся каэрнах отправились в область мира духов, называвшуюся Время снов, чтобы никогда не вернуться обратно.

В течение столетий, Бан`ип и их странная Родня, тасманийские волки постепенно вымерли. Племя сражается с племенем, и немногие допускают возможность взаимного самоуничтожения. Чтобы этого не произошло и хранят историю Бан`ип.

Звездочеты

Хоть они живы и здоровы, Звездочеты – источник великой печали для Гару. Звездочеты были племенем с Востока, известные способностями к мистицизму, созерцанием природы и особой философией. Их история отличает от остальных племен. На Западе Война Гнева привела к геноциду остальных оборотней, на Востоке же сохранились некоторые виды, спрятавшись от Гару. Как результат, восточные Гару не приняли жестких установок западных и не вступили в Соглашение. Звездочеты были вроде бы исключением.

Звездочеты столетиями работали бок о бок со своими западными собратьями. В последние двести лет, племя потеряло свою родину благодаря Вирму. Пока Звездочеты помогали западным Гару отстаивать другие континенты, большинство священных мест Азии было уничтожено или захвачено. С каждым поколением все больше Звездочетов отправлялось на Восток, к своим истокам… и часто погибая.

Наконец, Звездочеты покинули Соглашение и нашли новых союзников. Это племя всегда увлекалось загадками мира, и перевертыши Востока не могли их не заинтересовать. Они обнаружили оборотней Востока, хенгиекай. Заключив с ними договор, Звездочеты покинули Соглашение и присоединились к Двору Зверей. Звездочеты всегда любили мир и сторонились бессмысленных войн, таким образом они отбросили пути Запада. Они вернулись в свои исконные места, восстанавливая священные места, культуру и наследие, включая Родню.

Решения старейшин стали тяжким грузом для молодых Звездочетов. Многие неохотно бросают стаи, где были столетиями, некоторые оказываются покинуть священные места, которые они должны защищать. Но все больше Звездочетов обращается к своему прошлому, постигая тайное познание во время длительных медитаций. Две необычные философии захватили их умы. Во-первых, подобно хенгиекай, большинство Звездочетов приняло идею того, что Апокалипсис не конец всего созданного, а заря новой эпохи. Это как огромное крутящееся колесо, где Вирм играет свою роль в великом цикле созидания и уничтожения.

Во-вторых, в умах некоторых вызревает смелая идея, что Вирм олицетворяет собой не уничтожение, а баланс. Это жестокая необходимость, чтобы преодолеть Ткача и открыть новое время. Результатом стало негативное отношение остальных Гару к Звездочетам. Их появление на Западе нежелательно, а сами Звездочеты не могут выбрать между решениями старейшин или преданностью своим септам.

Каэрны

Уже в то время, когда каждое племя жило на собственной территории, они постоянно поддерживали связь с мистическим миром. Современный мир является лишь слабым подобием прежней Земли, магия и мистика в нем чахнет. Осталось лишь несколько мест, где еще теплится дух древнего мира. Энергия сохраняется в мистических узлах: около курганов, линий сил и

«драконьих дорожек», на кладбищах и в разрушенных особняках. Подобно тому, как солнце совершает вспышки, так и эта энергия способна просачиваться в обычный мир. Оборотни объявили такие места своей собственностью, построили там храмы и усыпальницы, чтобы защитить эти источники энергии. Они выполняют обряды, чтобы поддерживать в них жизнь, постоянно сражаются за контроль над ними и медитируют над глубоким духовными таинствами, заключенными в них. Гару такие места называют каэрнами.

Каэрны – краеугольный камень в культуре Гару. Они выступают местами поклонения, или сборищ, вплоть до захоронения павших героев. Черпая их силу, оборотни становятся сильнее. Мистики используют их «посохи грома» для вызова древних духов или устрашающей энергии. Жизни многих Гару завязаны вокруг каэрна, некоторые селятся рядом и обустраиваются для защиты каэрна. Община Гару, которая превышает численность стаи, называется септ.

У каждого племени есть масса собственных каэрнов, но большинство септов открыты для всех. Племенные каэрны зачастую отражают философию и историю септа, который его защищает. Септ Детей Геи будет устроен в тихой лощине, тогда как септ Повелителей Тени будет возвышаться на крутых и неприступных горных вершинах. Часто каэрн посвящен определенному духу, который покровительствует племени. После совершения определенных ритуалов, этот дух благословляет помогающих ему оборотней.

Конечно, другие сверхъестественные творения тоже претендуют на эти священные места и заявляют свои претензии на них. Призраки ищут и заселяют наиболее разрушенные места. Маги ищут и регулярно используют каэрны для пополнения своей квинтэссенции. Феи якобы тоже черпают там силы для сохранения вечной молодости. Прислужники зла тоже могут использовать и искажать эти места, делая их источником силы Вирма. Герой

может прославиться, отбив и восстановив такое испоганенное место, но другие сверхъестественные существа могут сделать то же самое…

Городские каэрны

Множество древних каэрнов было проглочено быстро растущими городами. Несколько таких каэрнов смогло сохранять свой духовный потенциал в среде городского запустения. Так как естественный мир гибнет, стаи молодых Гару отправляются в опасные города для «исправления» этих каэрнов. Такие путешествия очень рискованны. Если люди увидят оборотней в своей нечеловеческой форме, особенно в форме Кринос, городу не избежать лавины ужасных слухов и городских легенд. Если оборотни, например, обоснуются в заброшенном городском парке, люди станут инстинктивно избегать его. Захват и оборона городского каэрна требует повышенной секретности, но сила священного места того стоит.

Общество Гару

Первородные инстинкты делают оборотней чудовищами, но благородные стремления их общества делают их Гару. Они живут в дефектном, безжалостном и грубом мире, но они выжили благодаря единству. Взяв от людей, они создали свои законы, веру и политику. Жизнь жестока – старшие часто встают перед выбором, кому жить, а кому умереть – но сложность их социума делает их выше простых животных… или примитивных людей.

Наставление

Оборотни часто представляются одиночками-монстрами, но в собираясь в септах и защищая каэрны, Гару разработали правила поведения в обществе. Сквозь века, они пронесли кодифицированную систему законодательства, передаваемую из поколения в поколение. Само собой разумеется, через устную традицию, в ходе которой эти законы подвергаются

бесчисленным интерпретациям. Для сохранения своих старых путей, Гару создали Наставление или Литанию, величественную старинную песню, которая вобрала в себя традиции, установления и законы своего народа. По форме она больше напоминает поэму, нежели сборник законов. Полное воспроизведение Наставления может занять часы. Племя оборотней Фианна – настоящие мастера исполнения ее. Четыре раза в году, они собираются на своей родине, чтобы полностью воспроизвести ее.

Многие современные оборотни предпочитают более свободное существование, прибегая к легальным уловкам. Для простоты, Наставление было сформулировано в 13 основных наказах. Если оборотень нарушает один из этих законов, он обычно отдает себе отчет о содеянном. Конечно, у каждого племени есть свои взгляды на то, что такое хорошо и такое плохо. В действительности, существует значительная разница между тем, что установлено старейшинами и как это исполняется. Законники Гару могут привести дюжину прецедентов, а новички предпочитают превратно толковать законы в свою пользу.

Гару не спариваются с Гару

Закон: Оборотни вступают в брак только с людьми или волками. Гару запрещено вступать в брак с представителями собственного рода из-за того, что их потомство, метисы, искажено, бесплодно и зачастую безумно. Конечно, этот закон сформировался из-за вековых предубеждений против метисов. Этот постулат стал основой для некоторых величайших трагедий культуры Гару. Многие не могут без слез слышать баллады Галлиардов о паре влюбленных оборотней, которые никогда не смогут выразить друг другу свои чувства… или сделать это ценой своих жизней.

Реальность: Постоянно растущее число метисов показывает, что культура Гару не безукоризненно следует этой части Наставления. Но племена предъявляют повышенные требования по отношению к метисам.

Обычно эти претензии являются лишь уловкой для использования метисов и сохранения в безопасности своего «чистого» молодняка.

Сражаться с Вирмом всегда и везде

Закон: Вирм - источник зла в мире. Гея создала оборотней, чтобы защищать человечество, и уничтожение Вирма – самый очевидный способ сделать это. Наиболее быстрый способ для Гару заработать славу – проявить себя в борьбе против созданий Вирма. Апокалипсис может наступить, но это не повод сдаваться Великому Змею и его приспешникам.

Реальность: Оборотни допускают, что наступают Последние Дни мира, особенно когда вековые прорицания стали сбываться. Даже если это и возможно, говорят иные, смерть Вирма лишь задержит неизбежное. Занятые старейшины озабочены другими задачами, например, защитой территории, политическими интригами или уничтожением конкурентов. Предзнаменования приближающегося Апокалипсиса не очень много значат для некоторых Гару, заботящихся о своей репутации и наследии.

Когда постигается эта часть Наставления, новички задают вопросы, на которые их старшие собратья неохотно отвечают. Что случается с Гару, попавшими в лапы к Вирму? Можно ли уничтожить Великого Змея? Если его уничтожить, не возродится ли он в новом месте? Должны ли оборотни уничтожая всех слуг Вирма без разбору или подходить к этому более осторожно? Большая часть молодняка считает Ткача не меньшей опасностью, чем Вирм. Не Ткач ли вверг Вирма в пучину безумия? Это опасные идеи, и нельзя их произносить вслух: фанатики-Гару могут убить носителя таких мыслей, только узнав об этом.

Уважать территорию других

Закон: Всякий раз, когда Гару вступает на территорию других оборотней, он должен сначала заявить о себе и испросить разрешения на проход. Традиционно делается Клич Приветствия, в котором оборотень

сообщает свое имя, септ, тотем, племя и родной септ. Многие Серебряные Клыки и Повелители Тени просят гостя сообщить родословную, независимо от чистоты крови. Вдобавок, оборотень должен помечать свою территорию отметками в виде царапин или запахов. Все это обеспечивает безопасность и мир с остальными Гару.

Реальность: Так как население людей в мире продолжает расти, вытье и уринация на деревья становятся непрактичными. В городских каэрнах, некоторые технологически подкованные оборотни (типа Гуляющих по Стеклу) предпочитают извещать о себе телефонными звонками, электронными сообщениями и факсами. Многие младшие оборотни полностью игнорируют этот закон как фашистский. Кому какое дело, что твои предки делали столетия назад? Оборотня должны ценить за его нынешние поступки.

Принимать благородную капитуляцию

Закон: Дуэли между оборотнями – обычное дело. Пока немногие хомиды пытаются найти выход путем переговоров, остальное большинство предпочитает решать разногласия в ходе единоборства, подчеркивая свое боевой мастерство. Как результат, многие гибнут. С угасанием расы, миролюбивые Гару перефразировали это изречение. Они не могут остановить своих соседей по септу от убийства, но эта часть Наставления позволяет оборотню-победителю мирно закончить дуэль. Проигравший ни коим образом не теряет репутации, а победитель прославляется своим милосердием. Теоретически, любой обязан пощадить сдавшегося Гару.

Реальность: На практике только мирные оборотни соблюдают этот закон в полной мере, а хитрым Гару предоставлено множество уловок. В пылу битвы всякое может случиться. Даже наиболее свирепые и яростные оборотни могут удерживать себя, но кровопролитие пробуждает в них инстинкты и затуманивает разум. Многие бесчестные воины игнорируют капитуляцию и добивают противника.

Повиноваться старшим

Закон: Ведя происхождение от волков, оборотни поддерживают строго иерархическое общество. Кто-то всегда будет первым, аутсайдеры всегда держатся остальной стаи. Следовательно, концепции Известности и Рангов скрепляют общество Гару. Оборотень должен выполнять разумные просьбы Гару рангом выше.

Реальность: Растущее число новичков и клиатов мало уважает старейшин. Если общество Гару до сих пор не излечило мир, почему старшие достойны особого отношения? У каждого племени свои традиции, и не во всех тверды позиции старейшин или вожаков с длинными родословными. Оборотень обычно выполняет просьбу старейшины своего племени, но может проигнорировать просьбу, исходящую от старейшины другого.

Костегрызы полностью игнорируют этот закон. Они считают всех оборотней равными. Дети Геи и Молчаливые Странники уважают каждого по отдельности, предпочитая зарабатывать уважение, а не требовать его. Потомки Фенрира уважают любого старейшину… если он сможет достойно показать себя. Красные Когти не хотят слышать этот «обезьяний лепет» про иерархию, там каждый инстинктивно чувствует свое место. Повелители Теней и Серебряные Клыки, с другой стороны, строго следуют этому закону, готовые в случае нужды подкрепить его своими когтями и зубами.

Первая доля добычи - высшим по статусу

Закон: Хорошо известно, что старшие активно поддерживают этот обычай. Это «условие добычи» изначально относилось к охоте, но позже оно распространилось и на военные трофеи. Теоретически самые прославленные Гару имеют право на наиболее сильные артефакты, найденные их соплеменниками. Серебряные Клыки и Повелители Тени требуют того, что они рассматривают как должное, другие племена недовольны этим законом.

Реальность: Стадное чувство может быть сильным инстинктом, но не все думают одинаково. Большинство индивидуумов не вытерпели бы, если бы им пришлось отдавать всю свою добычу одному товарищу по стае. Уважаемые Гару могут на некоторое время обойти применение этого закона против своих соплеменников и, возможно, склонить старших на свою сторону, но, конечно, это имеет свои последствия, начиная с недоверия и заканчивая конфликтами.

Нельзя есть человеческое мясо

Закон: Эта часть Наставления сначала пелась вскоре после Соглашения. Мистики-Звездочеты заметили, что многие оборотни Соглашения получают слишком много удовольствия от поедания человеческого мяса. Эти каннибалы оказались подвержены разложению Вирма. Старейшины, растолстевшие от человеческого мяса, разучились выслеживать и убивать более достойных жертв, таких как духи Вирма, на которых им положено было охотиться. В 21 веке этот закон представляет собой нечто большее, чем просто моральное правило. Человеческие существа сейчас потребляют устрашающее количество консервантов. Их перегруженная химикатами диета делает их мясо вредным.

Реальность: Оборотни – дикие существа, и они периодически теряют контроль над собой. Слишком много раз героя, глядящего на полную луну, захлестывала ярость, а на следующее утро он просыпался со странным привкусом во рту… и жаждал еще. Красные Когти втихую игнорируют эту часть Наставления; некоторые открыто охотятся на людей и пожирают их. Одно атавистическое сообщество Грызущих Кость, Людоеды, основывает все свои обряды на каннибализме. Что же касается племени Повелителей Тени, они выносят этот закон на вече для обсуждения. У них есть более эффективные способы использования человеческих жертв…

Уважай младших по статусу - все от Геи

Закон: Оборотни из человеческих легенд – скрытные одинокие чудовища, но Гару – общественные создания. Их легендарные предки поклялись стать защитниками мира, так что они должны уважать место каждого живого существа в природе. Каждый Гару также достоин уважения. Рыцарство – это классическое понятие Гару, и рыцарское поведение – это достойный способ прославиться.

Реальность: Все септы могут цитировать это изречение, но не все племена относятся к своим новичкам, клиатам и метисам одинаково. Повелители Тени извращают смысл этого закона, применяя к низшим созданиям только то, что они называют «соответствующим уровнем уважения». Потомство Фенрира не убивают своих более слабых соплеменников открыто, но устраивают им настоящий ад, оказывая им «честь заработать уважение». Грызущие Кость просто смеются над этой заповедью. Они уж точно не пользуются никаким уважением, а кто может быть ниже их по статусу?

К счастью, волчьи инстинкты часто ограничивают эти практики. Волки часто выказывают уважение к своей жертве – люди восхищаются, когда волк смотрит глубоко в глаза животному, которое собирается убить. Известно, что благородные Гару даже оплакивали гибель своего противника, приобретая тем самым уважение других. Оборотни убивают, когда это необходимо, но им нужно быть осторожными, чтобы не выродиться в бездумных убийц.

Нельзя поднимать Завесу

Здесь реальность соответствует закону. Оборотни должны скрывать свою сущность, действуя среди людей. Эта практика значит гораздо больше, чем просто уважение к Соглашению, это - решение уважать право человечества на свою собственную цивилизацию. Мир – опасное место. Люди-охотники, религиозные фанатики, древние вампиры и еще более зловещие сверхъестественные существа крадутся в ночи, и, конечно же,

повсюду прячутся слуги Вирма, эксплуатируя слабых. Если оборотни будут вести себя подобно чудовищам, другие существа начнут охотиться за ними, как звери, которыми они сами и являются.

На Гару также возложена обязанность охранять человечество. Когда люди видят оборотней, тяжело передвигающихся в форме Кринос, их охватывает безумие, и они изобретают разнообразные возмутительно рациональные объяснения тому, что они увидели. Страх растет, порождает панику, и толпа обращается к самым крайним способам защиты. Короче, неистовствующие оборотни могут принести почти столько же вреда, сколько создания Вирма, на которых они охотятся.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Закон: Как ни печально, на войне не всегда есть возможность позаботиться о своих больных и немощных. Давным-давно, больного, престарелого или смертельно раненого Гару разрывали на куски его собственные сородичи. Такой жалкий персонаж не должен был больше страдать. В современном мире считается более достойным предоставить престарелым возможность выбора, каким образом закончить свою жизнь. В легендах Гару многие величайшие герои просто пускались в последнее путешествие, чтобы никогда не вернуться.

Реальность: Дети Геи активно выступают против этого закона. Они верят в естественную смерть, заботясь о своих стариках даже при самых долгих и тяжелых болезнях. Некоторые престарелые Гару, особенно страдающие от депрессии и раскаяния, просто возвращаются в человеческое или волчье общество, чтобы умереть, находя умиротворение в жизни, которую давно покинули.

Лидера всегда можно сменить в мирное время

Закон: Как бы ни было сильно у оборотня стадное чувство, он не должен терпеть слабого вожака. Если поблизости нет непосредственной

угрозы, Гару достаточно высокого ранга может оспаривать место лидера стаи. Состязание состоит обычно из поединка, проверки интеллекта или просто устрашающего рычания. В стае результат этого состязания определяется быстро и решительно. В септе собрание оборотней проводит состязание очень зрелищно.

Реальность: Чрезвычайно сильный лидер может потенциально иметь иммунитет к конкуренции. Некоторые стаи оспаривают лидерство своего вожака, изматывая его до тех пор, пока он не сдаст свои позиции. Тиранические Повелители Тени постоянно настаивают на том, что неподалеку таятся более серьезные угрозы, и откладывают наиболее опасные поединки. Хитрые оборотни выбирают такой тип поединка, в котором они могли бы сыграть на известной им слабости противника. Лидеры, проложившие себе путь к власти с помощью предательства и обмана, защищают свой авторитет теми же способами.

Лидера нельзя менять во время войны

Закон: Самые опасные духи способны воплощаться в физическом мире; в своем истинном виде они отличаются чудовищной силой и размерами. Для оборотней лучше всего защищаться от этих вторжений всей стаей. Таким образом, подчинение в стае чрезвычайно важно. С началом войны слово вожака становится законом. Непокорный член стаи может быть наказан своими товарищами или, возможно, даже своим септом после того, как опасность миновала.

Реальность: При вспышке гнева, разум уступает гневу. Некоторые Филодоксы пытаются найти причину такой утрате повиновения. Если оборотень был под магическим контролем, искажен или подчинен Вирму, или вожак был просто удивительно некомпетентен – смену лидера можно извинить, если такие действия спасли стаю или септ. К несчастью, любое признание славы за известным Гару может быть нейтрализовано таким нарушением субординации.

Не подвергать каэрн опасности

Этот закон соблюдается также строго как и необходимость поддержания Завесы. Через каэрны идет мистическая энергия, жизненные соки Земли. Если каэрн уничтожается или искажается, часть Земли умирает, тоже происходит и с силой Гару. Оборотень, который привел явного или потенциального противника в скрытый каэрн, серьезно наказывается, даже если он это сделал непреднамеренно.

Правосудие

В обществе Гару наиболее простые нарушения и ошибки можно легко загладить. Если проблема очевидна, старейшина обычно предупреждает младшего оборотня о возможной ошибке. Гару решают разногласия через переговоры, посредников или дуэли. Если этих мер недостаточно, тогда неодобрение стаи, септа или племени обычно корректирует поведение нарушителя. Амбициозные клиаты не желают терять своих заслуг. Тем не менее, некоторые преступления настолько серьезны, что за них положена суровая кара. Обычно это нарушения Наставления.

Каждый септ и племя имеет собственные способы проведения судов. Потомство Фенрира и Красные Когти предпочитают испытания боем, и судят об оборотне по его поступкам, а не словам. Напротив, Повелители Тени ходатайствуют перед лидерами септа с долгими и продуманными аргументами, угрожая каждому, кто отказывается от слова. Грызущие Кость придерживаются демократического подхода, созывая совет равных для принятия решения, даже если на этих присяжных легко воздействовать. Уктена вызывают духов, чтобы выяснить истину, а Гуляющие по Стеклу пользуются методами современной криминологии. В случаях, когда в септе широко представлены разные племена Гару, лидер септа может избрать методы либо своего племени, либо племени самого высокопоставленного

Филодокса, либо племени нарушителя. Каждый вариант имеет свои политические последствия.

Как только вынесен приговор, септ проводит формальный обряд наказания нарушителя. Если преступник избегает этого, Гару могут назначить награду за его поимку… или за его шкуру. Жесточайшим наказанием является остракизм, который хуже смерти. Эти отверженные – «бродяги» или ронины – навсегда оторваны от своих братьев и сестер. Какое бы великое дело не совершил ронин, как бы не прославил себя, доверия ему никогда не будет. Скорбящие, обреченные оборотни убеждают себя, что с приближением Апокалипсиса места Гару не останется. Целые стаи ронинов скитаются по планете, больше не придерживаясь предписаний Наставления.

Иерархия

Все собрания Гару, от крошечной стаи и до огромных септов, имеют общие черты. В каждом из оборотней живет часть волка. Инстинкты в значительной мере определяют отношение оборотней друг к другу. Подобно волкам, Гару способны самостоятельно определить порядок в стае. Один всегда является вожаком, остальные обязаны ему подчиниться. На небольших собраниях вожак доказывает свое превосходство грубой силой. На больших встречах это непрактично. Если правитель будет находиться в постоянном противостоянии с конкурентами, его власть скоро ослабнет, чтобы правильно руководить.

Общество Гару основывает свою иерархию на системе известности, меру личных заслуг героя и услуг септу. Постоянное соперничество ослабляет септ, и этот подход направляет энергию оборотней в позитивное направление. («Если вы хотите показать вашу силу, новички, тогда покажите нам как хорошо вы охотитесь! Я знаю духа, который строит козни…») Эта «кастовая система» может зазвучать нелепо, но инстинкты оборотней и тысячи лет существования племен поддерживают ее. Стайный инстинкт

упорядочивает иерархию. Каждый оборотень имеет свое место. Старейшины редко нуждаются в демонстрации своей мощи.

Каждый оборотень имеет определенный ранг, основанный на известности и который имеет определенное название. Например:

— *Новички* – в самом иерархии и рассматриваются лишь как дети. Они полны желанием познавать мир и часто задают щекотливые вопросы.

— Как только новичок завершает свой Обряд Перехода, она становится *клиатом*, постоянно привлекаемым для выполнения задач для своего молодой септа. Так как стаи клиатов знают, что они востребованы, некоторые из них странствуют по всему миру, познавая особенности общества Гару.

— Клиат, увеличивающий свою известность, рано или поздно станет *фостерном*. Эти Гару достаточно умудрены, чтобы выступать эмиссарами между септами. На этом этапе жизни целые стаи могут быть приняты в отдаленные и чужие септы.

— *Эдрин* старше фостерна, часто принимающий часть небольших политических полномочий септа. Стаи эдринов обычно путешествуют между многочисленными каэрнами. Со временем появляется политическая конкуренция.

— *Этро* старше всех этих обывателей. Они востребованы обычно в опасных и трудных заданиях своих племен. Посланники Молчаливых Странников, странствующие по миру обычно имеют в своем составе этро для критических случаев.

— Только наиболее почитаемые и самые высокопоставленные Гару именуются *старейшинами*. Даже если старейшина не занимает пост лидера стаи или септа, этот оборотень достаточно известен, чтобы относиться к нему с величайшим почтением.

Когда речь идет о двух Гару, чьи ранги сильно различаются, позиции между ними по отношению друг к другу очевидны. Когда же они равны по статусу или известности, грань между ними очень тонка. Противоречия

между ними могут вылиться в конфликт. К счастью, общество Гару имеет определенные нормы разрешения таких конфликтов. Это главным образом испытания, которые не приводят к гибели членов септа.

С приближением опасности, распри между оборотнями стихают. Когда много Гару собирается вместе, вожаки могут меняться чуть ли не каждый час в зависимости от обстоятельств. Поскольку оборотни инстинктивно чувствуют, что каждое покровительство имеет конкретные преимущества, они обычно желают следовать за тем лидером, у которого покровительство наиболее соответствует ситуации. Например, наиболее высокопоставленный воин ведет племя или септ в бой. Как только стычка стихает, а оборотни будут атакованы блуждающей группой духов, воина вытеснит более интеллектуальный и проницательный мистик. Для ведения переговоров обычно в качестве вожака выбирается коммуникабельный Филодокс. Когда Гару прославлен своими умениями, остальные мудрые конкуренты не делают попыток составить конкуренцию, пока ситуация того требует.

Откровенные вызовы в стае происходят редко. Стая оборотней проводит вместе так много времени, что ее члены уже подсознательно знают возможности каждого. В сражениях почти всегда вожаком становится Арун. Галлиард занимает первое место, когда надо выступить перед септом или уметь красноречиво убеждать. Филодокс – прекрасный выбор, когда дело доходит до переговоров или диспутов с существами, которых стая не понимает или решать разногласия внутри самой стаи. Теург силен в общении с духами и изучая мистические загадки, а также выступает вожаком в Умбра. И, конечно, когда нужны обман и хитрость – Рагабаш ведет стаю, дезориентируя и озадачивая противников.

Руководство и повиновение

Даже если вы думаете, что выбор вожака очевиден, некоторые оборотни могут думать иначе. В соответствии с Наставлением, в мирной обстановке ничто не может препятствовать смене лидера. Тысячелетия таких

конфликтов выработали три наиболее распространенных метода определения победителя: испытание воли, состязание в мастерстве и дуэль. Если стая или септ стоит перед кризисом, тип проблемы определяет тип состязания, например, дуэль за лидерство в полночь. В противном случае вызванный оборотень сам выбирает тип поединка.

Испытание воли проверяет выдержку. Оппоненты с рычанием пристально, не мигая смотрят друг другу в глаза. Кто первый опустит свой взор, то проиграл. Это кажется очень простым, но есть своя доля риска. Проигравший оборотень может обезуметь и напасть. Такой обезумевший оборотень не только теряет право на свои притязания, но и часть известности.

Состязание в мастерстве – тест умений, хитрости или сообразительности. Это может быть игра в загадки, шахматный турнир, перечисление различных духов и тому подобные упражнения. Иные Рагабаши немного жульничают при выполнении состязания. В любом случает, победитель должен продемонстрировать высокий интеллект, чтобы стать вожаком.

Дуэль это именно то, о чем вы подумали: единоборство. Вызванный Гару может выбрать тип оружия; такие испытания редко приводят к смерти. К сожалению, как и при испытании воли нередки случаи впадения в безумие. Некоторые септы, особенно те, где доминирует Потомство Фенрира, почти всегда применяют дуэли.

Проигравший состязание должен немедленно проявить свое повиновение победителю – «благородная капитуляция», как сказано в Наставлении. Делается это либо повержением на землю, либо склонением головы. Состязание в мастерстве имеет свои критерии поражения: от постановки мата в шахматах до салютования и покупки напитка победителю. В физическом противостоянии, если проигравший не показывает знаков почтения, победитель может нанести удар кулаком или когтями, принуждая признать поражение.

Стая

Одной из величайших сил волка является стайный инстинкт. Один волк может быть силен, но он может уничтожить раз в десять больше противников, находясь в стае. У оборотней тоже самое. Стаи являются фундаментом общества Гару. Септы могут завоеваны и племена могут враждовать, стая продолжает существовать несмотря на эти удары. В действительности, после достаточно долгого существования в рамках стаи противоречия и недоверие между племенами стираются.

В стае от двух до десяти оборотней. Обычно в стае представлены все покровительства, но не обязательно. Вполне возможна стая из нескольких Арунов или Рагабаш с одним Теургом. Оборотни могут быть одного или разных племен. Новички могут быть с клиатами, несколько фостернов могут быть в стае старейшин или вся стая может состоять из ронинов. Звездочеты иногда собираются в стаи (называемые сентай) с перевертышами с Востока. Всякое может быть.

Каждая стая имеет общую цель. Новички всегда создают стаи по общей идее, даже если она – простая декларация. Цель может быть совсем простой («Сообща поддерживать и защищать септ»), далеко идущей и продолжительной («Искать слуг Вирма и уничтожать их» или «Помогать своим Серебряным Клыкам стать лидерами в септе») или мистической или непонятной («Совершить путешествие на Восток и познать других сверхъестественных существ»). Стая, конечно, может решать и остальные задачи, но сплочение происходит из единства цели.

Некоторые стаи появляются вокруг конкретной силы, объединяющей вместе оборотней с аналогичными и похожими талантами. Стая решает широкий спектр задач, но выделяется своей специализацией. Это может быть саботаж предприятий, работающих на Вирма. Другие могут специализироваться на изучении мира духов, погружаясь в самые глубинные

области. Третьи могут заниматься политическими играми между септами и посвящают себя интригам и шпионажу.

Тотемы

Каждая стая при создании выбирает себе особый тотем. Многие тотемы являются духами великих животных, например Ворон или Медведь. Другие, подобно Деду Грому, более персонифицированы. Менее известные, более причудливые тотемы, как Всемогущая Кукла и Большая Куча Мусора, - таинственны и непонятны. Эти великие духи имеют свои специальные возможности, так что выбор тотема зависит от целей стаи или ее способностей. Выбор происходит во время напряженного и таинственного обряда. Затем стая получает дух тотема, спиритического слугу, который может защищать, вести по миру духов и передавать часть своих сил.

Иногда, стая создается под конкретный тотем, и все отобранные клиаты имеют нечто общее. Например, если Вендиго заходят создать стаю Ворона, они объединят самых бесчестных жуликов и мудрейших мастеров знания. Для старейшин Теургов не представляет особых трудностей призвать дух тотема. Но так как в наше время магия умирает, многие стаи отправляются в мир духов, чтобы найти своего духа. Если они этого не сделают, стая путешествует без спиритического руководства.

Конечно, члены стаи не должны оставаться вместе навсегда. Некоторые стаи распадаются после многих лет сотрудничества, особенно если их жизненные цели изменились. Если стая примет такое решение, дух тотема церемониально отпускается.

Септ

Много оборотней собирается вокруг каэрнов, главным образом для охраны священного места. Септ является обществом, которое складывается вокруг каэрна. Раньше они контролировались одним или двумя племенами, в последние столетия они стали разноплеменными. Такое сотрудничество

может быть последней надеждой Гару. Если они не смогут отбросить свои предубеждения и стереотипы, их противник с легкостью завоюет их поодиночке.

Основной задачей септа является охрана каэрна. Через могучие мистические обряды, септ может помочь героям путешествовать на огромные расстояния. Пользуясь силой Луны, мистики могут прокладывать между крупнейшими каэрнами лунные мосты. Благодаря этому, многие септы являются перевалочными пунктами для путешественников. После прибытия странствующей стаи старейшины предоставляют им возможность отдохнуть. Эта честь обычно должна быть компенсирована уплатой чиминейджа. Это может быть пересказ странствий, открытие каких-либо тайн о мире духов или выполнение необременительного задания для септа.

Старшие Гару в конечном счете устраиваются в определенном септе, где занимают определенную политическую нишу. Старейшина может посвятить свою жизнь охране каэрна, и очень неохотно покинет его… если вообще это сделает. По этой причине, старейшины обычно предлагают более младшим Гару выполнять какие-либо миссии от имени септа, как наиболее удобный способ получить честь и славу.

Молодые клиаты достаточно понятливы, чтобы понимать кто старший в септе. У каждого септа есть лидер септа, который управляет септом и руководит стаями. Самый высокопоставленный Теург становится Мастером Обрядов, выполняющего многие обязательные ритуалы для поддержания септа. Он также ответственен за содержание центра каэрна, где оборотни могут предаваться размышлениям и медитации. Опекун каэрна защищает область, прилегающую к каэрну. Многие метисы привлекаются для помощи ему в этой задаче. Септ может иметь много других постов: от хранительницы или хранителя убежища, которые берегут новичков до Певчих, которые выдут исторические хроники. Каждый оборотень имеет собственное место в обществе Гару, и все охотно могут дать необходимый совет молодым героям.

Племена

Оборотни упоминают своих предков с великим почтением и гордостью. Они в течении своей жизни помогают племени, и племя помогают им. Каждое из племен имеет собственное устройство от постоянной борьбы за власть Повелителей Тени до неформальной демократии Грызущих Кость. Как отмечалось, обычно одно или два племени доминируют в септе и определяют его политику. Молодой клиат служит в первую очередь стае, а потом септу, но племя всегда может призвать его для неотложной помощи. В таких племенах, как Повелители Тени или Серебряные Клыки, это непреложный закон. Тем не менее, возможность повысить свою известность является хорошей мотивацией.

В каждом племени могут существовать более меньшие общества, группы оборотней, объединенных общими интересами, не принадлежащими к отдельной стае. Эти группы известны как лагеря. Например Грызущий Кость может принадлежать к лагерю Франквайлер, члены которого свободное время проводят в музеях и парках, а может присоединиться к «Броне», которые охраняют городские окраины. Член лагеря может присоединиться к стае из другого племени, но может быть призван лагерем для выполнения определенной службы. Оборотень может использовать свою стаю для выполнения такого задания, но от него вправе ожидать подобной помощи. Например, Фенрир может помочь своему товарищу по стае вернуть украденную музейную реликвию в Франквайлер, а потом потребовать от Грызущего Кость помочь Валькириям приструнить разбушевавшегося Аруна.

Вече

Оборотни регулярно собираются на вече, мероприятиях, несущих общественные, политические и религиозные функции. Эти собрания – часть того, что делает их Гару, социальными существами с общими целями и священными обязанностями. Обычно вече собирается каждое полнолуние,

хотя септ может делать меньшие сборы из-за возникших обстоятельств. Для клиатов эти собрания жизненно необходимы. Когда стая возвращается после приключений, один из низ должен рассказать о произошедших событиях на следующем вече. Так оборотни завоевывают известность. Наоборот, Гару, избегающий вече, рассматривается с подозрением, а иногда открыто не получает помощи.

Вече всегда проводятся в каэрнах, и частью этого действа является вызов мощных духов. Теурги выполняют обряды, Филодоксы занимаются процедурой и «деловыми» аспектами вече, Галлиарды всех организуют и готовят выступления, и Аруны заботятся об охране собрания. Оборотни обсуждают общую стратегию, планы, посылают героев на выполнение важных заданий, празднуют победы и вершат суд над отступниками от Наставления. Все темы заранее обдуманы и этичны. Когда какая-либо тема становится слишком напряженной, Рагабаш обычно критикуют глупые решения, высмеивая надменных старейшин и насмехаясь над теми, кто принимает это близко к сердцу. Во время проведения вече открываются сильнейшие лунные мосты. Это очень важно, духовная энергия поддерживает каэрн, не дает ему угаснуть, давая возможность Гару и в дальнейшем посещать это священное место.

Существует несколько разновидностей вече, различающихся по размерам, задачам, размаху и аудитории.

Слушания могут быть созваны в любое время, обычно когда стая возвращается после великого задания. Старейшины собираются, чтобы выслушать прибывших, немедленно обсудить итоги и присудить известность. Лидер септа имеет преимущество перед остальными старейшинами. Галлиард стаи рассказывает о похождениях, остальные члены стаи внимательно следят за реакцией старейшин. Не требуется каждому участвовать в слушании, но старейшины очень не любят получать информацию из вторых рук.

Вече септа – постоянные ежемесячные собрания септа. Может присутствовать любой Гару, хотя к чужакам относятся настороженно. Эти собрания больше чем простое выслушивание жалоб, это своеобразный праздник, которым ни один клиат не осмелится пренебречь.

Великое вече созывается только для обсуждения самых значимых вопросов, которые влияют на все племя. Присутствие оборотней одного племени обязательно, остальные могут быть допущены со специальным разрешением.

Ассамблея – самое большое вече, на котором должны присутствовать все оборотни вне зависимости от стаи, септа или племени. Ассамблеи исключительно редки и собираются в особых случаях. О них заявляется во время обычного вече, и требуется пять старейшин от пяти разных племен для их организации. После принятия решения гонцы доносят эту весть от каэрна в каэрн. Ассамблея должна состояться через три месяца на том же самом месте, где было принято решение собраться. Легенды говорят всего о нескольких величайших ассамблеях, когда гонцы собирали героев со всего мира.

Племенные вече

Вече племени – уменьшенная версия великого вече. Они вдобавок ко всему демонстрируют сплоченность племени. Старейшины утверждают, что эти собрания увеличивают политический потенциал племени. Некоторые мстительные старейшины используют их для конфликтов с другим племенем, которые порой длятся до Последних Дней. Можно только посочувствовать тем, кто должен сделать выбор между нуждами септа и приказом племени.

Вендиго – исконные американцы, особенно в северных септах, и вече сохраняют их традиции. На сборах можно увидеть погружения в транс, выкуривание священного табака, зажигательные танцы и ритуальную борьбу.

На некоторых вече происходят путешествия в Умбра, с умиротворением великих духов и охотой в Глубокой Тени.

Грызущие Кость редко собираются на официальные вече. Вместо этого они вместе устраивают небольшие празднества. Они собираются в безлюдном месте, запасаются выпивкой, крадут дешевую еду и напиваются в хлам. Иногда группы пьяных Костегрызов смело сражаются со злобными городскими духами. Старейшины называют такие сборища «оркины».

Гуляющие по Стеклу проводят свои собрания с большим профессионализмом, тщательно подбирая время и определяя повестку дня. Собираясь на заброшенных складах и в офисах корпораций, они не только обсуждают вопросы племени, но и вызывают городских духов, заточая их в свои аккумуляторы и флоппи-диски. Младшие Гуляющие часто собираются отдельно, употребляя странные напитки и прочую «химию» под музыку, слишком необычную для понимания старейшин.

Племенные вече Детей Геи основаны на концепции общины. Самые простые дела решаются вместе с человеческой Родней (или даже очень уважаемыми людьми), они обсуждают вопросы политики и проблем окружающей среды. Большинство вече необычайно мирные, включающие в себя бесконечные медитации и спокойное пение. Есть у Детей и иные формы собраний, где они предаются галлюциногенным видениям и дикому веселью.

Красные Когти скрываются от остальных Гару и полностью отбрасывают то, что они получили от людей. Охота, вытье и следование с волчьей стаей – обычное занятие для них. Неизвестные среди остальных Гару, вече Красных Когтей проводят загадочные обряды, извращающие людские ритуалы. Человеческие жертвоприношения – нормальное дело, существует даже праздник, где выпотрошенные человеческие внутренности развешиваются на «Рождественском дереве».

Молчаливые Странники встречаются редко, но охотно собираются с другими путниками, чтобы рассказать и послушать рассказы и песни своих попутчиков. Одни встречаются с цыганами, другие – с феями, третьи – с

духами мертвых. Молчаливые Странники иногда встречаются в Умбра, но ненадолго. Соревнования в беге, эстафеты и долгие прогулки – вот распространенные их занятия.

Повелители Тени собираются высоко в горах под открытым небом. Собрания идут с большой торжественностью и помпой, с соблюдением всей племенной иерархии. Гремящие удары барабанов и устрашающее пение говорит о величии племени, иногда принося в жертву слабых, беспомощных людей в жертву своему темному богу племени, Деду Грому.

Когда собирается Потомство Фенрира, результат – состязания в выносливости, боевом мастерстве, пьянство, обжорство и много драк. Встречи похожи на массовые потасовки, с церемониальным сожжением или скарификацией, воспеваемые скальдами в своих сагах. Младшие Фенриры предпочитают напиваться до беспамятства, безумно танцевать и бить морды друг другу.

Вече Серебряных Клыков проходят с соблюдением всех традиций, включающих в себя древние, прекрасные танцы и долгие перечисления духов. Одетые в белое знатные оборотни ведут процессию в уединенные места. Рассказываются с почтением истории о великих предках, являющихся примером для нового поколения знати Серебряных Клыков.

Уктена соблюдают полную секретность, проводя странные обряды, вызывая духов и сотворяя загадочные заклинания. Прославляется мистицизм, Галлиарды исполняют долгие хвалебные песни из древних томов.

Фианна известны двумя формами вече. В праздники по кельтскому календарю – оба равноденствия и солнцестояние – они собираются в торжественной обстановке, где рассказывают или распевают эпосы, сохраняя историю племени. В остальных случаях они спонтанно собираются, чтобы попеть, потанцевать и развлечься, иногда приглашая потенциальных союзников из других племен. Галлиарды Фианна тратят месяцы на репетиции своих выступлений для встреч обоих типов.

Черные Фурии собираются в самых священных для племени местах, скрытых и изолированных от цивилизации. Обычные занятия – хоровое пение и общая охота, которые не должен видеть ни один мужчина. С нарастающим исчезновением таких священных уголков, Черные Фурии собираются в менее традиционных местах, таких как города, а сами собрания проходят более безобидно.

Празднества

Великие вече обычно заканчиваются праздником, когда оборотни перекидываются в форму Кринос и как сумасшедшие несутся, сметая все, что может представлять угрозу. Это неистовство часто настолько сильно, что некоторые старейшины отстают от клиатов и молодняка, или даже погибают пытаясь их догнать. Стаи не всегда бегут вместе на этих праздниках. Наоборот, большая часть септа начинает свой бег вместе, постепенно разделяясь на малые группы. Некоторые оборотни впадают в безумие, представляя опасность для остальных – празднества могут быть рискованными. Бег для большинства продолжается до полного изнеможения. Сильнейшие и выносливейшие Гару продолжают свой бег до утра, получая славу за свою выдающуюся стойкость и рвение.

Не каждые собрания септа сопровождаются празднествами, они приберегаются для особых случаев. Городские каэрны трепещут при приближении празднеств, так как существует угроза, что клиат может нанести урон каэрну, вместо защиты. Городские септы находят другие способы выпустить этот хаос и безумие в завершении собраний. Воинственные племена, такие как Потомство Фенрира и Красные Когти, негодуют, когда слышат о вече, которые завершаются (по их мнению) убогими суррогатами традиционных празднеств. Примерами современных празднеств можно считать походы по кабакам Фианна, пирами Грызущих Кость, сетевые баталии Гуляющих по Стеклу и выступления на барабанах Уктена.

Язык

Оборотни, прошедшие через обряд Перехода могут общаться друг с другом разнообразными способами. Хомиды, конечно, знают как минимум один человеческий язык. Люпусы могут незамысловато общаться в форме волка, используя по большей части язык тела. Каждая порода может изучить язык другой породы, но с трудностями в общении. Люпусы используют очень мало глаголов и существительных, в то время как хомидам очень трудно высказать свою мысль, находясь в волчьей шкуре. Даже хомидам из разных стран проблематично общаться друг с другом.

К счастью, сами Гару в ходе тысячелетий разработали собственный язык, чтобы исправить это недоразумение. Галлиарды называют этот всемирный язык «высоким наречием» или «наречием Гару». За Фианна признается его создание. С другой стороны, Рагабаш Грызущих Кость описывают его возвышенный стиль как «высокопарность», что стало, к сожалению, его вторым названием. Всем Гару преподается высокое наречие сразу после прохождения Обряда Перехода, хотя позже появляются различные диалекты. В языке Гару слова и язык тела используется в одинаковой пропорции. Значительная часть его интуитивна, в нем могут использоваться запахи, рычание и подвывание для акцентирования сказанного. Некоторые слова невоспроизводимы человеческим или волчьим речевым аппаратом, поскольку они требуют частичной трансформации тела для их произнесения. Этими словами обозначаются некоторые основные понятия в культуре Гару.

Конечно же, некоторые люпусы никогда в действительности полностью не овладевают языком. Они предпочитают общаться как обычные волки. Гару в форме Люпус и Гиспо (форма между Кринос и Люпус) могут свободно общаться с волками. Этот «волчий язык» может использоваться в других формах, но возрастает вероятность непонимания. Сложное и формальное «высокое наречие» Гару требует тренировки, но на волчьем

языке любой оборотень в форме Люпус может говорить инстинктивно. С самого начала хомиды и метисы перекидываются в волков и могут общаться с остальными волками.

Завывания

Самый действенный способ общения с волками – это завывания. В нескольких воющих звуках концентрируется огромное количество информации. Все они присутствуют в языке Гару, хотя не все из них настолько высокопарны, как «высокое наречие». Также как каждый Филодокс изучает Наставление, каждый Галлиард должен хорошо освоить все общеизвестные завывания.

Завывания сильно различаются от септа к септу, настолько что внимательный Галлиард может определить племя и покровительство издавшего вой, вплоть до черт характера. Рассказчик может позволить Галлиарду для получения дополнительной информации использовать Экспрессию или Исполнение. Здесь приведены тринадцать наиболее общеупотребительных завываний. Двенадцать из них используют нормальные Гару, и один принадлежит падшему племени.

Гимн войны – Арун созывает своих соплеменников на бой этим боевым воем. Лунные Танцоры используют его для поднятия надломленного боевого духа. Этот вой может сообщить о местонахождении врага, о приблизительном количестве нападающих и как срочно требуется подкрепление.

Призыв о помощи – член стаи может использовать этот вой для вызова своих товарищей, когда ему угрожает смертельная опасность. Некоторые стесняются его использовать, поскольку он напоминает поскуливание щенка, зовущего мать. Этот выразительный вой может сообщить о характере опасности.

Призыв к охоте – Длинный, низкий вой сообщает стае о местонахождении жертвы. Если его воспроизвести подобающим образом, он

может сообщить о типе жертвы, описать ее раны или даже скоординировать нападение на нее.

Напев состязания – начало этого воя напоминает Клич приветствия, но быстро переходит в ужасную насмешку над врагом, его действиями, предками и личными особенностями. Фианна не только придумали его как способ начала поединков, но в дальнейшем развили этот клич в сатирическую форму искусства. Каждый услышавший этот напев, может точно определить причину поединка.

Вопль ликования – в гуще сражения, молодые герои могут посчитать себя непобедимыми и могут предпринять неуместные проявления отваги, которых ни один благоразумный оборотень себе не позволит. Этот вопль означает «посмотрите на меня» или (по мнению старейшин) «гляньте, какую глупость я сейчас делаю». С достаточной выразительностью этот вой может сообщать, кому следует убраться с дороги, что он сейчас будет использовать, как он воткнет это в жертву и почему целитель стаи должен приготовиться, если попытка издавшего вопль не удастся.

Проклятье позора – этот вой представляет собой негармоничное, отвратительное, агрессивное завывание, используемое для оскорбления нарушителей Наставления. Чем больше оборотней присоединяется к этому вою, тем болезненнее он становится. Любой, кто слышит его, испытывает необычайную нагрузку, пока не присоединится к этому вою. Эта какофония обрушивается на проштрафившегося Гару. В этих насмешливых звуках перечисляются ошибки и недостатки нарушителя. Весь септ вспоминает все прегрешения, завывая это проклятье.

Панихида по павшим – мрачный, утробный рев, являющийся реквиемом для чтимых погибших товарищей. Длительность зависит от статуса умершего. Внимательный слушатель может узнать подробности этой трагедии, а также узнать краткий обзор деяний мертвого героя, звучащих подобно посмертному панегирику.

Клич приветствия – Наставление повелевает оборотням уважать территорию других, и как результат – этот вой. В нем звучит порода Гару, его племя и покровительство. Некоторые включают свою родословную и доводы, почему посетителя стоит удостоить своим вниманием.

Рык первенства - этот короткий громкий вой направлен против избранного противника, и обычно означает «Ты тут никто». Стая использует этот рык для координации действий, кто кого будет атаковать. Большинство вышестоящих Гару не признает этого воя, у них есть даже право «красть убийство» у младших оборотней – но большинство реагирует на хорошо изданный рык.

Песнь издевок – Рагабаш может взять любой мотив из завываний и извратить его в нечто издевательское и приводящее в ярость. Повелители Тени и самоуверенные Аруны – самые распространенные жертвы этой песни. Однозначно оскорбительный, это музыкальный эквивалент «фака». Правильное исполнение вызовет неистовый гнев у объекта насмешки или как минимум выведение из душевного равновесия.

Симфония бездны – главные противники Гару, Танцоры Черной Спирали испускают такие жуткие безумные звуки, приближаясь к своей добыче. Жертвы способны отчетливо услышать, какая судьба им уготована.

Клич знамения – всякий раз, когда приближается опасность, этот звук является знаком общей тревоги. Гимн войны тоже предупреждает оборотней об атаке, но Клич знамения обычно используется при стихийных бедствий, необычных происшествиях в Умбра или обозначении чего угодно, что загадочно и необъяснимо.

Предупреждение о приближении Вирма – краткий рев сообщает о появлении слуг Вирма. Если разведчик может почувствовать истинную сущность этих существ, он также может сообщить об этом. Все, кто слышал предупреждение, могут почувствовать скверну, окружающую их.

Гару и мир

Общество Гару намного древнее человеческой цивилизации. Большие города появились, когда Владычеству пришел конец, но старые пути и тайны остаются до сих пор скрытыми от человеческого мира. Человечество развивается, и Гару приходится приспосабливаться. Некоторые оборотни не могут порвать со своим прошлым и остаются на родине своих предков, но Двенадцать племен расширили свою территорию по всей планете. Любой люпус знает, чтобы волки и дальше могли жить свободно, необходимо путешествовать далеко от своего дома. Священная обязанность Гару по отношению к Матери Земле заставила совершить их серию эпических похождений вокруг земного шара.

Северная Америка

Чистокровные были первыми оборотнями, прибывшие в Северную Америку. Уктена, Кроатан и Вендиго изначально привели свои человеческие племена через Берингов пролив, а затем постепенно мигрировали на юг. В отличие от жестоких оборотней Европы, Чистокровные предпочли гармоничное сосуществование с людьми. В результате, коренные американцы научились уважать природу и существ Земли. Владычество на этом континенте было скорее взаимное сосуществование, а не доминирование. Три американских племени неохотно приняли Соглашение, поскольку придерживались мнения, что люди смогут выжить сами. В течение многих тысячелетий Америка оставалась укрытием от Вирма.

Чистокровные не видели необходимости поддерживать лунные мосты с другими племенами, но они не предвидели возможности вторжения с другого континента. В начале 16-го столетия, европейские иммигранты начали высаживаться на берегах Северной Америки, принося с собой свою культуру. Голод и лишения привлекли приспешников Вирма в печально известное поселение в Виржинии Роанок. Гару Кроатан пожертвовали своими жизнями, чтобы остановить Великого Змия, но ничего не добились.

В течении нескольких столетий другие племена предложили Уктена и Вендиго установить лунные мосты, чтобы помочь им. Фианна и Потомство Фенрира охраняли свою Родню, стремящуюся в Новый Свет, и попросили присоединиться к уже созданным каэрнам. Гуляющие по Стеклу (известные как Железные Всадники) следовали за слугами Ткача. Их претензии на территорию росли с каждым метром телеграфного кабеля и каждым километром железной дороги. Вскоре прибыли Повелители Тени, предлагая помощь в управлении многоплеменными септами. Так разноголосый хор многих племен требовал, чтобы Чистокровные передали управление своими каэрнами, чтобы остальные Гару «помогали им». Их земли по простодушию были быстро потеряны и поделены.

Горечь Уктена и Вендиго была велика, но грядущая угроза Последних Дней заставляет их работать вместе с оборотнями из других племен. У Гару в Америке каждый коготь на счету. Грызущие Кость являются самым многочисленным племенем в Америке. Дух американской «демократии», дешевое кабельное телевидение и массовое потребление привлекает многих из оборотней. Племена научились терпеть друг друга, но нарастает всеобщая напряженность. Наиболее ожесточенные Вендиго отступили в земли своих предков в Канаде и изолировали свои септы. Несмотря на быстрое разрастание мрачных и порочных городов, Северная Америка – одно из немногих мест, где волки могут жить в естественной среде. Подобно тому, как распространена Родня Вендиго среди волков Канады, так и Красные Когти ищут новые места для распространения на Аляске. К сожалению, в обеих областях популяции волков неуклонно сокращаются.

Южная Америка

Некоторые Гару рассматривают этот континент как свой дом. Он долгое время был всемирным убежищем для тех меняющих форму, кто укрывался от Войны Гнева. Хотя Испания и Португалия в 15 столетии объявили эти обширные земли своими, сравнительно немного Родни

последовало за ними. Стаи хитрых Фера держали порознь оборотней и Родню, иногда нанося превентивные удары по самим Гару.

Уктена и Грызущим Кость удалось устроить несколько каэрнов на этом континенте, но их Родне пришлось испытать притеснения, разгул злоупотреблений и коррупции. Повелители Тени попытались вторгнуться в регион вместе с конкистадорами, но их постигла великая неудача. Фера Южной Америки сражались свирепо, защищая свои земли, и хоть многие положили свои жизни, они живут там и по сей день. Они иногда вступают в браки с Родней Гару, вызывая ужас у тех оборотней, кто об этом узнавал. Многие племена только сейчас осознают, как много их Родни живет на этом континенте. Существуют лунные мосты, ведущие туда, существует много укромных каэрнов, которые можно восстановить… или захватить. Утерянные Родичи могут помочь в этой борьбе, но только если Гару сами помогут им.

Одно из наиболее примечательных мест в сверхъестественной Южной Америке – Амазонка. За последние 10 лет там развернулось одно из величайших сражений Гару со слугами Вирма. Эти приспешники подчинили себе ряд могучих корпораций, намереваясь уничтожить джунгли. В сокращающихся чащах «боги-ягуары», защищая свою Скрытую Родину, уничтожают оборотней и корпоратов с одинаковой жестокостью. Это обреченное на провал сражение давно всех беспокоит. Даже без влияния Великого Змея, человеческое вмешательство может уничтожить то, что необходимо для выживания всей Земли.

Европа

Фианна, Черные Фурии, Потомство Фенрира и Повелители Тени ведут свое происхождение из Европы. Все четыре племени все еще удерживают каэрны на своей племенной родине. Со времен Темных веков история Европы неразрывно связана с историей Гару. От крутых пиков Карпат до глубин Шварцвальда, этот регион всегда контролировался оборотнями.

Тысячу лет назад ирландские фермеры, крепостные Трансильвании и германские поселенцы шепотом передавали легенды об оборотнях, идущих в ночи, карая тех глупцов, кто осмеливался побольше узнать о них.

К несчастью, Вирм также всегда был силен в Европе. Средневековые легенды о драконах, мантикорах и других фантастических существах могут свидетельствовать о его грязных делишках. Как давно возникли рассказы о суккубах, инкубах и других демонах, так давно Великий Змей искушал слабых духом и ввергал их в грех. Фианна могут поведать эпосы о противостоянии с ордами фомори, порожденных морем, тогда как Повелители Тени отлично информированы об окружающем зле: от кровожадных вампиров Трансильвании до духов жрецов забытых богов.

Зло неуклонно становилось сильнее, и превосходству оборотней пришел конец. Раньше европейцы жили под пологом огромных лесов, куда слабо пробивалось солнце, теперь же они готовы покуситься на величайшие каэрны племен. По мере урбанизации Европы Ткач становился могущественнее.

Фианна сохранили свои огромные каэрны в Ирландии, Англии, Шотландии и Уэльсе, но многие клиаты находят политические баталии в городах более увлекательными, чем бесконечное воспевание своего кельтского наследия. Потомство Фенрира доминирует в Северной Европе, но их каэрнам в Шварцвальде угрожают расширяющиеся города. Черные Фурии распространились на весь мир и уделяют меньше внимания своим исконным территориям, хотя на нескольких островах Эгейского моря сохранились каэрны. На территории Повелителей Тени, в Восточной Европе, традиционно велико влияние вампиров. Пока Лорды плетут интриги с вампирами и остальными племенами, их родина стремительно сокращается, раздираемая войнами на этнической и религиозной почве. Человечество создало свою цивилизацию, и оно уничтожает сообщество Гару в Европе.

Африка

В общем и целом, Гару – незваные гости в Африке. По континенту странствуют другие виды перевертышей, и они не терпят вторжений оборотней. Наиболее опасны драконоподобные твари, господствующие на огромных территориях. Крупные кошачьи, живущие в саванне и джунглях, включают вид, способный оборачиваться людьми, в то время как веркрысы процветают, распространяя смертельные болезни в переполненных городах. Конечно же, у Фера существуют собственные конфликты и войны, но большинство Гару далеки от таких подробностей. Взамен этого, они начали понимать, что эти земли заполнены духовными червоточинами, в отношении которых требуются безотлагательные действия. Стаи оборотней отправляются на изучение континента, рискуя попасть на «сафари» африканских перевертышей, что, несомненно, заканчивается кровопролитием.

Нельзя сказать, что Гару не имеют влияния на континенте, действия стай здесь осторожны. Молчаливые Странники путешествуют через континент по древним тропинкам в Умбра, иногда получая видения о Древнем Кхеме в Египетской Пенумбра. Недавно обнаруженные, они открыли исследователям их прошлое. Многие клиаты Молчаливых Странников обнаружили, что имели прошлые жизни в Кхеме. Этот чудесный случай не имеет объяснения, и многие Теурги интересуются этим у других сверхъестественных сообществ.

Грызущие Кость преобладают в Северной Африке, но они самые обнищавшие и слабо организованные во всем мире. Изолированный лагерь племени существует в Южной Африке, собираясь на вече в Кейптауне и отказываясь поддерживать отношения с остальными регионами. Африканские Красные Когти – очень необычны. Они единственные в своем племени, кто наслаждается формой Хомид, но используют ее только для увеличения страданий голодных и больных людей.

Азия

Большая часть Азии остается загадкой для Гару. Хотя первобытные племена и ведут свое происхождение от Родни монголов и гуннов, Соглашение не получило поддержки на Востоке. Азиатские оборотни не были так фанатично преданы идее единой культуры и уничтожения Фера. Многие племена освоили местные культуры, но они всегда были слабо организованы. Наоборот, перевертыши Азии, хенгиекай, научились отбрасывать различия и формировать стаи по потребностям. Когда оборотни вторгаются на их территорию, хенгиекай быстро дают им такой отпор, который не скоро забывается.

Россия остается последним великим владением азиатских Гару. Серебряные Клыки поддерживали свое превосходство в течении долгого времени, но межродственное скрещивание привело к вырождению и ослаблению контроля над своими землями. 20-е столетие было беспощадным к благородным родственникам Клыков. После большевистской революции, позиции аристократии рухнули. С укреплением коммунистического режима, странные мистические явления отрезали большинство каэрнов Серебряных Клыков от остального мира. Мистические оковы, известные как Теневой Занавес, сделали перемещения между каэрнами и внешним миром практически невозможными. После распада Советского Союза Занавес пал, но политическая нестабильность сделала родину Клыков опасной как никогда раньше.

Сибирь остается одним из наиболее ценимых мест для Гару. Одно из немногих мест, где волки существуют в естественном окружении, Сибирь стала домом для Серебряных Клыков и Красных Когтей. Один изолированный лагерь Клыков, Сибиряки, стоит особняком к остальным Гару. Тем не менее, за последние 20 лет, в этом регионе бесследно исчезло много стай и каэрнов. Хоть Теневой Занавес и пал, духовная сущность пропавших каэрнов все еще не обнаружена. Тайна не раскрыта, давая

возможности заработать известность тем храбрецам, кто осмелится ее исследовать.

Веками бродили по сельским районам Китая, Юго-Восточной Азии и Тибета одиночки Звездочетов. Скорее всего, именно они ответственны за легенды о йети, когда впадали в безумие (по общему признанию, редкий случай). Многочисленные Звездочеты возвращаются на свою родину. Разрушение древних каэрнов было страшным ударом для них, но соглашения с другими азиатскими перевертышами увеличили их шансы на восстановление их традиционного пути жизни.

В Индии кипит вековой конфликт между Детьми Геи и Красными Когтями. Дети делают все возможное, чтобы облегчать страдание индийцев; Когти же стремятся уничтожить людей в одном из наиболее перенаселенных мест на планете. Жестокие Красные Когти для победы в этом конфликте заключают зловещие союзы с позабытыми культами перевертышей и коварной породой веркрыс.

Гуляющие по Стеклу основались в наиболее богатых частях Азии. Они основали миниатюрные сообщества в городах, подобных Гонконгу, занимаясь организованной преступностью. «ГК Гуляющие по Стеклу» стали в некоторой степени стереотипом на Западе, разрекламированные азиатскими «боевиками». С переходом Гонконга под юрисдикцию Китая, Гуляющие по Стеклу стали расширять свои деловые интересы на Запад.

Япония остается полем боя для нескольких племен оборотней. Кодекс бушидо хорошо наложился на Наставление, сформировав несколько отличную культуру Гару от остального мира. Гуляющие по Стеклу занимаются технологическими аспектами японской культуры, тогда как Повелители Тени вошли в ряд могучих дзайбацу. Несколько разрозненных Уктена составляет меньшинство Айну. Более многочисленное сообщество Повелителей Тени, Хаккен Гару, держится вместе, противопоставляясь остальным оборотням на Востоке.

Индонезия, хоть и в меньшей степени, является родиной хенгиекай. От Таиланда до Филиппин, они многочисленны и хорошие организованны. Легенды рассказывают об ужасных творениях, которые защищают свою свирепо территорию, от огромных меняющих форму питонов до смекалистых орангутангов. Эти слухи пока никак не подтверждены. Единственное подтверждение пока – Рокея, раса меняющих форму акул, живущих в море. Стаи Гару пока не настолько смелы, чтобы подтвердить существование других существ.

Австралия

Барьер между физическим и духовным миром тоньше в Австралии значительно. Коренные жители имеют свое собственное видение Умбра, область называемую Время Снов. Здесь мистические существа с легкостью могут проникать в любой из миров. Эта земля была родиной племени Бан`ип, причудливой расой, ведущей свое происхождение от сумчатых волков. Их тотем – Радужная Змея – давала им силы над Временем Снов и физическим миром.

Бан`ип были известны как мудрое и сильное племя… пока не пришли остальные Гару. Серебряные Клыки и Повелители Тени одинаково успешно использовали европейскую колонизацию для захвата земель Бан`ип, ссылаясь на мощь Вирма в этом регионе. Загадочное восприятие Вирма этим племенем только усложняло попытки общения между племенами. Используя эту проблему в своих интересах, европейские Гару оттесняли Бан`ип все дальше и дальше в пустоши, пока их первобытная культура не погибла. В тоже время эксплуатация окружающей среды начала уничтожать Родню Бан`ип среди тасманийских волков. В 1934 году в неволе умер последний представитель этого вида, его участь скоро постигла остатки племени.

Множество оборотней, которые остались в Австралии, было поглощено Харано, величайшей печалью, идущей от их вины и горя. Исчезновение Бан`ип осталось тайной. В восстановленных каэрнах часто находили

доказательства действий тасманийских волков. Страх перед этим могущественными призраками удерживает многих Гару от ночных прогулок по пустыне. Стаи клиатов-идеалистов часто отправлялись на расследования, но о них больше никто не слышал.

Антарктида

В Антарктике нет ни одного септа Гару. Об этих землях до сих пор известно очень мало. Даже Вендиго видят ее как ледяную пустыню. Потомство Фенрира предполагали, что это может быть легендарная земля Туле, и они даже пытались осесть там. Все эти попытки потерпели неудачу... все, кроме одной. С тех пор, как Гару перестали следить за этим регионом, другие существа объявили континент своей собственностью. Это был злейший враг Гару, племя Танцоров Черной Спирали. Они прорубились глубоко под землю, открыв там секрет потерянного мира и используя их для собственного приумножения. Этот мир, по слухам, еще неизвестен официальной археологии. Все, кто пытались опровергнуть этот миф, мучительно погибли.

Вирм

Герои обретают свое величие, сражаясь с великим злом. Оборотням на уровне инстинктов нужна охота, и они охотятся на наиболее опасных противников. Зло, которому противостоят оборотни, не обязательно сверхъестественно. Множество оборотней заняты обычным противостоянием: от объявления крестового похода против политики до защиты жертв преступлений и эксплуатации. Но где бы они не охотились, с каким бы злом не сталкивались Гару, они всегда обнаруживают запашок разложения. Оборотни видят за пределами реального мира духов Вирма, всегда готовых вмешаться, искажать и разрушать.

Фенриры представляют Вирма как Великого Змея Тьмы, порождающего разрушительных чудовищ. Черные Фурии рассматривают его

как духовное отчаяние, родившееся в семьях, пожираемых внутренними распрями и насилием. Гуляющие по Стеклу чуют его смрад в коррупции мегакорпораций и экоциде. У этой гидры тысяча голов, но все они растут из тела Вирма, стремящегося достать все слабое, беспомощное и беззащитное.

Кроме проклятых Танцоров Черной Спирали, ни один оборотень никогда не общался и не встречался с физическим воплощением Вирма. Говоря о нем, обычно подразумевают его приспешников, его представляют как абстрактное зло, скрывающегося за конкретными действиями, извращениями, развратом и разрушениями. Некоторые могучие Теурги задаются вопросом, есть ли отдельная сущность, управляющая на расстоянии своими слугами. Кажется, что за действиями миньонов Вирма стоит некий великий ум, но это только предположения. Хоть для большинства Гару Вирм остается абстракцией, они прямо говорят о нем, когда его слуги начинают сеять ужас и разрушение.

Оккультисты говорят, что у Вирма существует три основных аспекта, у каждого их них собственные слуги. Мародер наслаждается насилием и распространение энтропии по всему миру. Пожиратель Душ пытается поглотить все сущее, материю ли, энергию или дух. Осквернитель Вирма - наиболее коварный аспект, так как сконцентрирован на развращении человеческого общества.

Бэйны

Великий Змей часто действует через смертных агентов, управляемых сонмом злых духов. Оборотни называют их Бэйнами. Хоть некоторые мистики верят, что Бэйны являются воплощением различных аспектов Вирма, но скорее всего, они отдельные сущности с собственными чувствами. Некоторые Бэйны говорят о Вирме с ужасом, словно чувствуя своего невидимого владыку.

Бэйны наиболее сильны в мире духов, это их естественная среда. Там они применяют духовные силы, называемые Чарами, чтобы соблазнять,

искажать или атаковать своих противников. Мощные Бэйны используют тела людей и животных в физическом мире как оболочки. Обычно эти одержимые уже духовно ослаблены грехами или темными чувствами, такими как похоть, жадность, зависть или гнев. Слуги Вирма не только несут зло в мир. Они совращают своих жертв, приумножая значимость их грехов. Как только жертва полностью попадает под контроль Вирма, тот начинает нашептывать ей совершать чудовищные вещи. Бэйны могут также проявлять себя физически, принимая отвратительные формы, деморализуя противников своим обликом.

Ряды этих мерзких духов неисчислимы. Многие школяры-оккультисты пытались обобщить сведения о них и составить иерархию, но все эти попытки заканчивались психическими расстройствами. Некоторые Бэйны - проявления недоброжелательных сил или олицетворения странных явлений. Другие - просто отвратительные уроды, порожденные без очевидной цели. Некоторые теории гласят, что Бэйны объединены великими проявлениями зла: Ненависть, Осквернение, Соблазнение и так далее. Несмотря на эти попытки подвести их под жесткие рамки, Вирм продолжает созидать своих приспешников в новых абсурдных и извращенных формах.

Каэрны Вирма

Подобно тому, как оборотни посвящают определенные места Богине, так слуги Вирма оскверняют каэрны во имя своего повелителя. В этих местах, несущих невыразимый ужас, культисты проводят отвратительные ритуалы и творят богохульную магию, помогая силам разрушения.

Первоначально каэрны Вирма располагались в удаленных подземельях, освещаемые леденящим, ядовитым пламенем. Омерзительные приспешники копошились в подземных пещерах. Пока недра земли наполнялись этим злом, поверхность оставалась относительно непораженной, в основном из-за патрулей бдительных оборотней. Неуклюжие массы случайно выползали на поверхность при актах осквернения или массовых поножовщинах. Завеса

милосердно скрыла от нас эти кошмары, оставив их в виде мифов. Одиссей и Циклоп, Святой Георгий и Дракон, Беовульф и Грендель – герои и чудовища разные, но сущность одна и та же. В конце 20 столетия мифы стали реальностью благодаря науке. Катастрофические промахи стали предвестником Конца Времен. Ядерная угроза, биологическое опустошение и экологическая катастрофа открыли свободную дорогу для вторжения Вирма. В последнее столетие Вирм стал находить и уничтожать все больше каэрнов на поверхности планеты, заваливая мир свалками, токсичными отходами, экологическими бедствиями, атомными испытаниями, городскими трущобами, преступлениями и страданиями людей.

Армии Апокалипсиса собираются, и имя им – легион. Они скапливаются в сверхъестественных местах, истребляя все на своем пути. Люди, живущие вблизи таких каэрнов таинственно пропадают или становятся подозрительными, угрюмыми и безразличными. Новые поколения рождаются с кошмарными мутациями, от простых дефектов до немыслимых извращений. На людей просто охотиться, и многие заканчивают свое существование именно в этом качестве.

Вирм также охотится на Гару, одной из его задач является захват других каэрнов. Он ликует, когда его эмиссары находят каэрн оборотней, сжигая и загрязняя его, и обращают его энергию на служение Вирму. С каждой такой победой, Гару слабеют, и их существованию приходит конец.

Искажение Вирма

Слуги Вирма требуют много жертв, пока наиболее ценимые – это сами Гару. Великий Змей обратил способности к соблазну своих величайших противников в особую науку. Герои, стаи, целые племена – например, пресловутые Черные Спирали – уступили его хитрости.

Верные приспешники Вирма тщательно ищут опозоренных или провинившихся Гару, чьи моральные убеждения стали подвергать сомнению такие понятия, как добро и зло. В виде духов или маскируясь под плотских

созданий, они начинают искушать его, предоставляя ему искаженную информацию или делая его соучастником нечестивого деяния. Все что угодно может быть приманкой: фетиш, сверхъестественная сила, забытые знания, шанс отмщения или простое понимание и поддержка, когда жертва всеми покинута. Взамен искуситель просит небольшую мзду: выдать информацию или совершить насилие. Если этот процесс продолжается, духовное разложение неизбежно.

Предатели являются величайшими противниками оборотней, из-за них зло не могло найти выхода наружу. Они знают тайны каэрнов, слабости старейшин, планы вече и все о своих братьях по стае. С усилением Вирма, измена становится обычным делом. В септах распространяется паранойя и ксенофобия, помогая делу Вирма. Мрак распространяется, и все большее число героев охватывает отчаяние. Великому Змею это нравится.

Танцоры Черной Спирали

Гару, обратившиеся к Вирму, обречены пополнить армию Танцоров Черной Спирали. Первоначальными основателями этого племени были Белые Завыватели. Незаметные искажения вкрадывались в поколения племени, пока последний каэрн не пал под ударами слуг Вирма; захваченные в плен герои были ввергнуты в бездну преисподней. Когда Великий Змей окончательно сломил своих жертв, выжившие снова пришли на землю, на этот раз в виде племени Черных Спиралей.

Тысячи лет Черные Спирали плодились в туннелях под землей, ожидая времени, когда они будут достаточно многочисленны для уничтожения Гару. Это время наступило. Спирали больше не тратят годы, отсиживаясь в каменных мешках, они ворвались в наш мир, готовые сражаться и убивать. Это многочисленная армия, численно превосходящая комбинированные силы двух самых больших племен Гару. Они приходят в восторг от бессмысленного кровопролития и пожирания плоти других оборотней, а

также наставления пленных Гару на пути Вирма, пополняя ими собственные ряды.

Гару верят, что все Черные Спирали полностью безумны, но они могут узнать зловещую истину. Только слабые духом могут пасть во время Обряда Перехода. Новичков Черных Спиралей и Гару кидают в область преисподней, называемой Малфеас, где они вынуждены пройти через спиральный лабиринт, наводненный невообразимыми кошмарами. Те, кто выжил там, возвращаются обратно навсегда измененными. Оборотни Черной Спирали добровольно служат Вирму, взамен получая от своего нечестивого бога тотемы.

Безумие и озарения сделали из племени великую силу. Столетия, проведенные в адовом пламени и радиации, разрушили генетический код Танцоров. Существует много причудливых мутаций, особенно в Кринос. Акульи зубы, уши львов или летучих мышей, зеленая шерсть и сморщенная грубая шкура – типичные генетические отклонения. Пока Гару избегают инцеста, Танцоры не останавливаются ни перед чем для создания орд метисов. Их гены испорчены, их разумы извращены и больны.

Танцоры размножаются в обширных подземных логовах, известных как ульи, являющихся мрачным аналогом каэрнов Гару. Говорят, что эти сети лабиринтов напрямую связаны с миром духов и остальными ульями. При мертвенном свете адских огней, там проводятся богохульные обряды и безумные вече, куда приглашаются странные, давно позабытые творения, порожденные недрами. Сюда также приводятся люди с поверхности для удовлетворения их аппетитов.

Большинство Теургов Гару объединяет Танцоров Черной Спирали с тотемом Козодоя. Стая на охоте часто имитирует крик этой птицы, вызывая ужас в душах жертв. Скорее всего, Танцоры используют много тотемов и отлично осведомлены об иерархии духов Вирма. Несомненно, что вершиной творений в этой духовной генеалогии являются сами Танцоры Черной Спирали.

Пентекс и дочерние компании

Пентекс – противник очень специфичный: это одна из самых больших корпораций в мире. Как и многие организации в мире оборотней, Пентекс тщательно скрыт за многочисленными уровнями корпоративной безопасности. Первоначально инвестируя добычу нефти и горную промышленность, Пентекс стал компанией, расширившей свои ресурсы на сотни филиалов. Гуляющие по Стеклу могут истратить годы, чтобы проследить финансовые потоки между подконтрольными организациями, подобных Магадон Фармацевтикал, Эдрон Оил, Санбурст Технолоджи и даже Блэк Дог Гейм Фактори. К несчастью для Гару, Пентекс весьма изворотлив в своих средствах, и всего несколько септов отдают себе отчет о истинной природе этой мегакорпорации, ответственной за многое зло в мире. Сотрудничая со своими филиалами, Пентекс является монополией во многих отраслях, лидируя в глобальной экономике, обеспечивая рабочие места для неисчислимых служащих, насаждая по всей планете коррупцию и упадок.

Главной задачей Пентекса является изменение планеты в интересах Вирма. Как ни странно, эта цель приносит огромные доходы. Экологическое разорение – одна из излюбленных тактик. Пентекс комплексно производит токсины, мутагены и цианиды, чтобы потом сбросить их в окружающую среду, предпочтительно в священные для Гару места. Скупая обширные земли вокруг каэрнов оборотней, они затем превращают эти земли в безжизненные пустоши. В итоге, каэрны захватываются Вирмом, с порождением новых орд Бэйнов и прочих духов Вирма.

Подобно многим корпорациям реального мира, Пентекс имеет многочисленные стратегии и тактики, чтобы скрывать свои злодеяния. Хитрые юристы, боссы мафии и государственные чиновники готовы пойти на все, и Пентекс за это очень хорошо платит. Стандартные подходы мегакорпорации бледнеют перед использованием сверхъестественного ресурса. Пентекс спонсирует целые стаи Танцоров Черной Спирали. Многие

Бэйны числятся акционерами корпорации. Оборотни буквально чуют в воздухе присутствие Вирма, когда сталкиваются с делами компании.

Выявление извращений в самой мегакорпорации не так легко, как кажется сначала. Не все действия Пентекса совершаются во имя зла, и многие служащие компании не отравлены Вирмом. Фактически, многие менеджеры являются нормальными людьми, выполняющими свою обычную работу. Чудовищные деяния часто прячутся за внешне безобидными или альтруистическими делами. Множество сотрудников не способно понять конечную цель своих проектов. Для некоторых работа в Пентексе или в дочерней компании – способ заработать свой кусок хлеба, что вполне удовлетворяет Вирма.

Гару, расследующие деятельность Пентекса, часто озадачиваются противоречиями между невиновностью многих служащих и низостью планов их руководителей. Саботаж требует терпения, находчивости, а также решимости уничтожить затаившихся чудовищ, когда корпорация-титан даст слабину.

Фомори

Любой армии требуется пехота. Вирм может творить ужасных чудовищ и плодить Бэйнов, но ему больше нравится искушать созданий Геи. У него есть бессчетное множество приемов, подвергнуть жертву воздействию мутагенов или адовых огней, заставить хитростью питаться токсинами или другой отравой, даже просто соблазняя жертву дарами. Если Вирм исказит человека или животное, оно чудовищно преобразится. Жертва становится фомором.

Фианна верят, что фомори произошли из глубин близ берегов Ирландии. В течении долгого времени Вирм беспорядочно собирал своих слуг, куда входили драконы, химеры, подводные монстры и ужасные великаны-людоеды. Эти создания стали мифом, сохранившись не только в кельтской мифологии, но и в остальном мире также. С наступлением

современности Вирм нашел более подходящий материал: людей. Удивительно, но они оказались способными на большее, чем легендарные монстры.

Фомор идеально подходит для сражений, все их изменения и мутации служат только для уничтожения оборотней. Один фомор – легкая добыча, но вместе они чрезвычайно опасны. Вирм дарует им целый арсенал сверхъестественных возможностей, от чудовищной силы и естественной брони до ментальных дисциплин. За это требуется заплатить свою цену, и этой ценой является вечное проклятие. Подобно тому, как меняется их тела, их души коллапсируют. Слабые фомори становятся бродячими кошмарами на токсичных свалках или в городских трущобах. Стойкие же сохраняют способность чувствовать и маскироваться среди людей. Они просачиваются в человеческое общество, и служат винтиками в планах Великого Змея.

У Пентекса и его филиалов одной из целей является создание фомори. В одних корпорациях постепенно заражаются и отравляются Вирмом рабочие места и офисы. В других местах создаются специальные лаборатории для создания таких творений. Самым хитроумным способом является подсознательная вербовка, от использования жестоких видеоигр до отравленной еды в фастфудах. Эта мерзость имеет множество форм и обликов, и только Гару имеют инстинкты, знания и подготовку для охоты на них.

Ткач

Бунтующие клиаты настаивают на том, что не один только Вирм угрожает всему живому. Они говорят о Ткаче, который был виновником безумия Вирма. Там, где действуют его слуги, человеческая цивилизация наступает на дикий мир. Организация сражений против Ткача сильно отличается от военных кампаний против Вирма, здесь требуется смекалка и самообладание.

Обычная тактика бессильна. Полное уничтожение духов Ткача приведет к спаданию Завесы и возможному отмщению со стороны людей. Более изощренная тактика предписывает атаковать приспешников Ткача в Умбра, а затем обезвреживать их оружие в реальном мире. Конечно, слуги Ткача умудрены в технологиях, имеют пытливый ум и беспощадную природу, что делает их сложной целью для прямолинейных Гару.

Пока многие септы не поддерживают этот тип партизанской войны, однако различные секретные общества и лагеря признают определенную пользу от этого «духовного саботажа». Иногда деятельность Ткача напрямую угрожает безопасности септа, заставляя старейшин признавать правоту, призывать на помощь и прославлять стаи, специализирующиеся на уничтожении сетей Ткача.

Дизайн Неогенетических Компонентов

Многие септы фанатично одержимы идеей уничтожения Вирма, игнорируя при этом опасности, угрожающие их существованию. Этому есть отличный пример – «ДНК», Дизайн Неогненетических Компонентов, флагман в исследовании биотехнологий. У «ДНК» нет репутации загрязнителей окружающей среды, они избегают вредных химических производств и рискованных биохимических разработок. Они были безобидной и богатой фирмой, пока в 1993 ученые «ДНК» не поймали первого оборотня.

После месяцев тестов, исследований, экспериментов и вивисекции, сотрудники «ДНК» начали осознавать значимость этой аномалии. У этого существа были превосходные регенеративные способности, генетические мутации, начисто игнорировавшие человеческие достижения и великолепная комбинация человеческого интеллекта и инстинктов животного. Руководители компании только посмеялись над определением пленника как «оборотня», но задумались, какая мутация смогла создать такой выдающийся

организм. К концу века они получили еще одного «волка-мутанта» и сражались с более чем двумя особями.

Ткач имеет привычку угнетать и захватывать те вещи, которые не может понять или осознать. Гару только начинают понимать опасность, идущую от «ДНК». Пока эта корпорация не изучила Гару, оборотни верят, что за ее действиями прячутся духи Ткача. Некоторые Теурги утверждают, что Ткач специально привлек компанию для борьбы с оборотнями. Правда это или нет, но опасность очевидна.

Агенты «ДНК» являются ужасными противниками. У них есть доступ к самому разнообразному вооружению, они могут синтезировать любое вещество, усугубляющее урон, и хорошо осведомлены об «аллергии мутантов на серебро». Тем не менее, у них нет цели убивать Гару, они предпочитают брать их в плен. Слезоточивый и нервно-паралитический газ – излюбленное оружие, производящееся в массовом производстве. Главы корпорации не собираются останавливаться на достигнутом и продолжают вкладывать средства в исследования и оснащение.

Гару еще не определились, как остановить «ДНК». Теоретически, они могли напасть на один из их научно-исследовательских центров, но агенты и ученые не подвластны Вирму. Некоторые оборотни настаивают, что эти люди должны быть уничтожены как марионетки Ткача. Компания, Ткач и его вассалы продолжают свою зловещую деятельность. Мир постоянно развивается, и неизвестно, какие еще новые и страшные противники появятся у величайших защитников Геи.

Словарь частых выражений

Эти слова в ходу среди Гару.

Главный Якорь (Anchorhead): ворота духов между Ближней и Глубокой Умброй (см. Мембрана).

Антелиос (Anthelios) – зловещая Красная Звезда, которая недавно появилась в небесах Умбры; обычно рассматривается как знамение грядущей катастрофы. Также известна как «Глаз Вирма».

Апокалипсис (Apocalypse): время разрушения, финальная стадия цикла, рождение смерти, вечное разложение, конец Геи. Это слово используется в мифологии Гару для описания времени финальной битвы с Вирмом. Многие считают, что она уже началась.

Покровительство (Auspice): фаза луны, под которой родился Гару, как правило определяющая особенности его личности. Покровительства включают в себя: Рагабаш (Новая Луна, Трикстер), Теург (Серповидная луна, Провидец), Филодокс (Полулуние, Судья), Галлиард (Округлённая луна, Лунный танцор), Арун (Полная луна, Воин).

Бейн (Bane): злой дух, служащий Вирму. Существует множество различных видов Бейнов, такие как Костяки, Кали, Психомахии и т.д.

Укрепление (Bawn): тщательно контролируемая граница вокруг каэрна.

Яма (Blight): любая загрязнённая территория, как в мире духов, так и в физической реальности.

Порода (Breed): происхождение Гару, означающее, что он рождён от волка, человека или двух Гару.

Каэрн (Caern): священная земля и место встреч Гару, где они могут контактировать с миром духов.

Целестины (Celestine): великие духи, наиболее близкое к богам понятие для Гару. Примеры: Луна и Гелиос (Солнце).

Ассамблея (Concolation): великое вече, где многие племена, собираются для обсуждения забот Народа Гару.

Соглашение (Concord, The): около 9000 лет назад, когда Владычество закончилось, все племена достигли соглашеия. И его традиции все ещё соблюдаются.

Разложение (Corraption): акт уничтожения, обесценивания или унижения живого, а также частый эффект действий Вирма. В настоящее

время, также означает вред, который люди наносят экологической обстановке.

Кринос (Crinos): полу-волчья, полу-человеческая боевая форма Гару.

Глубокая Умбра (Deep Umbra): территория Умбры за пределами Мембраны. Реальность становится всё более фрагментарной, если выйти из Царства.

Делириум (Delirium): безумие и потеря памяти, от которых страдают люди, увидевшие Гару в форме Кринос.

Домен (Domain): мини-Царство в Умбре, обычно связанное с большим Царством в Глубокой Умбре.

Фера (Fera): слово, у Гару обозначающее других перевёртышей с формой, отличной от волчьей; большинство из них вымерло.

Дикий (Feral): сленговое обозначение люпусов.

Фомори (Fomori), ед.ч. – фомор: люди, обратившиеся к Вирму, наделившему их силой. Обычные враги Гару.

Гаффлинг (Gaffling): слабый дух, слуга Джагглинга, Инкарны или Целестина. Гаффлинги редко бывают разумными.

Гея (Gaia): Земля и все связанные с ней Царства, как в физическом, так и в мире духов; Мать-Богиня.

Гару (Garou): слово, обозначающее самих оборотней.

Барьер (Gauntlet): барьер между физическим миром Земли и миром духов в Умбре. Сильнее всего вокруг высокотехнологичных мест (Ткачиха) и слабее всего в каэрнах.

Глабро (Glabro): почти человеческая форма Гару.

Харано (Harano): необъяснимое отчаяние, невыразимая жажда неназываемого, плач по тому, что ещё не до конца утеряно. Говорят, что это депрессия, вызванная видом того, как страдает Гея.

Хиспо (Hispo): почти волчья форма Гару.

Хомид (Homid): гару, родившийся от человека. Иногда Дикие используют это слово, чтобы выразить презрение (например, «Этот парень дерётся как хомид»).

Импергиум (Impergium): период в 3000 лет, последовавший сразу после появления сельского хозяйства, во время которого оборотни строго поддерживали численность населения в деревнях. (Также встречается употребление термина «Владычество» - прим. пер.)

Инкарна (Incarna): тип духов, которые слабее, чем Целестины, но всё ещё считаются великими духами.

Джагглинг (Juggling): дух, служащий Инкарна или Целестину.

Кеннинг (Kenning): эмпатическое воззвание, которое некоторые Гару совершают во время завываний.

Родичи (Kinfolk): люди и волки, связанные с Гару и не подверженные Делириуму, но не являющиеся настоящими оборотнями.

Клайв (Klaive): кинжал или меч, являющийся фетишем, обычно с большим духовным потенциалом и практически всегда сделанный из серебра.

Литания (Litany): свод законов Гару.

Луна (Luna): Инкарна луны, могущественный дух-покровитель всех *перевёртышей.*

Люпус (Lupus): Гару волк по происхождению. А также волчья форма Гару.

Мембрана (Membrana, The): барьер между Ближней и Глубокой Умброй. Для того чтобы пересечь её, необходимо найти Главный Якорь. В качестве альтернативы Гару может попасть туда через Зону Грёзы.

Метис (Metis): стерильный и обычно деформированный отпрыск двух Гару. Как правило, сильно унижаем обществом Гару.

Лунный мост (Moon Bridge): ворота между двумя каэрнами, чаще всего появляется во время вече.

Вече (Moot): собрание септа или племени, происходящее в каэрне.

Мул (Mule): сленговое название метисов.

Ближняя Умбра (Near Umbra): мир духов, окружающий мир Геи.

Стая (Pack): небольшая группа Гару, соединённая между собой узами дружбы и задания в противовес разности культур.

Пенумбра (Penumbra): «Тень Земли», мир духов, прилегающий к физическому миру. Многие, но не все существующие вещи, имеют здесь своё отражение.

Протекторат (Protectorat): террритория, контролируемая стаей или септом.

Погружение (Reaching): путешествие в мир духов.

Царство (Realms): мир «цельной» реальности в Теллуриане. Земля представляет собой Царство.

Ронин (Ronin): Гару, которого принудлили покинуть общество Гару или выбрали для этого. Тяжкая судьба быть «одиноким волком».

Септ (Sept): группа Гару, живущая рядом с индивидуальным каэрном и заботящаяся о нём.

Шаг-в-сторону (Stepping Sideways): вход в мир духов. Многие старшие считают этот термин легкомысленным и непочтительным.

Теллуриан (Tellurian): вся существующая реальность.

Тотем (Totem): дух, присоединившийся к стае или племени и выражающий их истинную природу. Племенной тотем – Инкарна, тогда как тотем стаи – это аватар Инкарны (равный Джагглингу).

Триада (Triat, the): Ткачиха, Вильд и Вирм. Троица изначальных космических сил.

Племя (Tribe): крупное сообщество Гару. Члены племени всегда связаны схожими тотемами и образом жизни.

Умбра (Umbra): мир духов.

Завеса (Veil, the): поэтический термин, обозначающий неверное предположение, будто сверхъестественного не существует, его вызывает Делириум.

Пути (Ways, The): традиции Гару.

Ткачиха (Weaver, The): воплощение и символ порядка и образца. Компьютеры, наука, логика и математика – примеры влияния Ткачихи на материальный план.

Вильд (Wyld, The): воплощение и символ чистого изменения. Трансмутирующий хаос и элементальная сила.

Вирм (Wyrm, The): воплощение и символ зла, энтропии и распада, в которую верят Гару. Вампиры – наиболее частое проявление Вирма, также как токсические отходы и загрязнение.

Вирмовая дыра (Wyrmhole): место, духовно развращённое Вирмом, возможно центр морального разложения.

Вульгарное арго

Молодые Гару использует эти слова, чтобы отделить себя от старших.

Труп (Cadaver): уничижительное название вампиров.

Стадо (Flock, The): всё человечество, особенно те люди, из которых Гару выбирают своих соплеменников.

Гремлин (Gremlin): злой дух.

Лич (Leech): см. Труп.

Бег (Run): ритуальная охота или празднество, происходящее после окончания вече.

Овцы (Sheep): люди.

Проглотить (Throat): выйти победителем из ритуальной схватки. Используется как глагол, например «Я проглотил этого засранца»).

Старая форма

Эти слова пришли из далёкого прошлого Гару и ведут своё происхождения от Фианна. Они не часто употребляются. Тем не менее, все Гару знают эти термины.

Адрен (Adren): ученик или студент, обучающийся у наставника.

Аэрты (Airts): магические пути в мире духов (т.и. как Следы Духов, Лунные дороги и т.д.)

Айслинг (Aisling): путешествие в мир духов.

Анамаэ (Anamae): «дружественный дух», чаще тотем, связаный узами со стаей.

Анрут (Anruth): путешествие Гару от одного каэрна к дргому, но не привязанное ни к одному из них.

Атро (Athro): Учитель. Наставник.

Эйвен (Aven): священная Муза, импульс творчества. Говорят, что она дух, но её так и не нашли. Лунные Танцоры временами отправляются в походы за ней.

Брюгх (Brugh): любое мистическое место, будь это каэрн Гару или Вирмовая Дыра.

Карак (Charach): Гару, который спит с другим Гару, или делал это в прошлом. Часто используется как бранное слово.

Шиминаж (Chiminage): слово, означающее «услугу за услугу». Оборотень может выполнить задание как шиминаж в целях платы духу за обучение Дару, или чтобы отблагодарить сект за доступ к их каэрну.

Клиат (Kliath): молодой Гару, не достигший значительного ранга.

Фостерн (Fostern): ваши братья и сестры, семья, которую вы выбрали.

Галейн (Gallain): Родич Гару.

-иктия (-ikthia): «принадлежность к Вирму», постфикс, добавляющийся к имени.

Инцептор (Inceptor): Гару, проводящий другого через обряд. Инцептором так же называют мастера обрядов.

Кинэйн (Kinain): отношения между Гару, связанными по крови через предков. Это слово, употребляющееся с гордостью и почтением, никогда не употребляется по отношению к метисам.

Лунантик (Moon-Calf): Идиот, простак.

Околоплодник (Pericarp): Ближняя Умбра воскруг каждого Царства.

Фэба (Phoebe): Инкарна Луны.

Преномен (Praenomen): дух стаи.

-рья (-rhia): «Величайший в чём-либо», пост-фикс имени.

Урра (Urrah): Гару, живущий в городе, а также искажённый.

-юф (-yuf): «равный по заслугам», пост-фикс имени.

Когда кто-то лжёт, он либо смотрит тебе прямо в глаза, либо его взгляд сосредоточен на чём угодно, кроме твоего лица. Другого варианта нет.

За эти долгие годы много их было. Воины и певцы-сказители. Мистики и вопрошающие. И хуже всех остальных – так называемые миротворцы – те, что выдают свои слова за мои. И какое отношение они имеют ко мне? Пронзительный и пристальный взгляд в лицо. Ложь.

Время от времени мои слова кого-то достигают. Затуманенный взгляд, усердное моргание – затем бывает короткая пауза, когда он уходит в свои мысли. Время от времени они слушают. Но слишком часто те, кто слышит мой голос, – голос мула – принадлежат к моему же племени, и воздают мне вниманием не из-за силы моих слов, но ради благополучия племени. Я благодарен за любую веру, какой бы они не обладали по отношению ко мне, но разве можно сделать что-то хорошее в одиночку? Какой толк от одинокого голоса в толпе?

Я знаю правду, давным-давно всего один голос мужчины или женщины мог переломить ситуацию и изменить ход истории даже для тех, кто прятался в коридорах власти. Веками подобное случалось среди людей. Так почему же Гару так сложно услышать голос в глуши? Всё, что они видят, - это недостатки формы; они ослеплены предубеждением, жалостью и отвращением – не знаю, что из этого хуже.

Иногда меня зовут другие мои братья. Не мои соплеменники – мои друзья метисы. Они говорят о гневе и унижении. Они хотят знать, горит ли в моём сердце желание разбить черепа врагов, чтобы почувствовать, как горячая кровь стекает по рогам и лицу, и убедить тех, кто ненавидит меня, что я равен им по силе. Аргументировать не словами, но грубостью. И тогда я лгу, я говорю им своим медовым языком, что мы не должны отвечать нашим братьям и сёстрам, что все мы оборотни и слуги Геи, несмотря на разницу между нашими породами и племенами. Я цитирую Литанию и говорю, что показать своё горло в благородной сдаче совсем не

позорно. И я тот, кто твёрдо смотрит в глаза юной сорвиголове, которая ничего не хочет так сильно, как выглядеть достойной и равной в глазах своей стаи и септа. Она слишком молода, слишком наивна и неопытна, чтобы понять, что я лгу.

Я больше не могу сдерживать свой гнев, и ещё меньше – гнев тех метисов, что приходят ко мне за мудростью. Мои ноги болят, мой язык стал толстым и раздувшимся, и моё сердце больше не трепещет, когда поднимается полная луна. Больше дюжины лет, я говорил молодым и старым, что оборотней рождается всё меньше год от года. Наша Родня, волки и люди, также уменьшается в численности, несмотря на рост человеческой популяции и возвращение серых волков. Мы все – умирающий народ, если не сможем объединиться и оставить в стороне наши различия. Когда не останется ни одной стаи, а только одинокие оборотни – будет слишком поздно. Как мне убедить остальных, что даже метис может быть прав хоть в чём-то?

Ответ все ещё ускользает от меня.

Глава вторая: Гару

Три важных аспекта формируют персонажа-оборотня: порода, кем он был рожден; покровительство, фаза Луны, под которой родился оборотень, и которая определяет его дальнейший жизненный путь; племя, к которому присоединился Гару. Эти характеристики определяют историю оборотня, его индивидуальность и фабулу.

Порода, покровительство и племя должны вдохновить Вас, игрока, на создание интересного персонажа, и каждая из этих сторон изобилует определенными стереотипами, которые могут дать хорошие идеи. Но имейте в виду, что это не директивы, которые необходимо точно соблюдать. Ваша неповторимость должна быть в игре, а не листе бумаги. Персонажи, выходящие за рамки правил, порой бывают самыми захватывающими героями хроники.

Породы

Оборотень – это и волк, и человек, эти части одной души не могут существовать раздельно, и их нельзя четко разделить. Можно только сказать, кем родится оборотень, такой породы он и будет. Что определяет породу? Очень просто – какова естественная форма его матери, независимо от того, кто она: Гару, Родич, обычный человек или волк. Если мать - волк, то ребенок будет люпусом, если – человек, то, соответственно, дитя будет хомидом. И если оба родителя будут оборотнями, то родится метис. Например, Огненное Сердце – самка-люпус Красных Когтей. Если она вступит в связь с Родичем, любой Гару от нее будет люпусом. Даже если Огненное Сердце родит от человека, ребенок все равно будет люпус. Перед родами любая женщина-оборотень должна принять форму своей породы. Исключение составляют лишь те, кто вынашивает метисов. Если они не примут форму Кринос, их ожидает мучительная смерть от собственного

плода. Часто потенциальный оборотень рождается в обычной семье людей или волков, имеющих очень слабые родственные связи с Гару или Родней. Когда такое может случиться, известно только Гее.

У каждой породы есть свои сильные и слабые стороны, и своя связь с Геей. Например, люпусы уверены, что у них связь с Вилдом сильнее, чем у хомидов. Кроме того, некоторые хомиды могут обратиться к волчьему образу жизни, а люпусы могут обожать жить в двуногой форме. И обе породы с одинаковым пренебрежением смотрят на уродливых метисов как на свидетельство недомогания Геи. Независимо от различий, все три породы обеспечивают создание оригинального и неповторимого персонажа.

Хомид

Вы родились от прямоходящей матери, которая могла быть оборотнем и Родичем, а могла и не быть. Вы повзрослели среди людей, и научились жить в их обществе. Но вы всегда были другим. Остальные сверстники находили тебя странным, ваш характер постоянно создавал уйму проблем. Приближаясь к совершеннолетию, вас начали мучить навязчивые сны. Вы часто просыпались в холодном поту или ощущали нездоровую тягу к сырому мясу. Это те незначительные моменты, которые предшествовали вашему Изменению, после чего ваша жизнь кардинально изменилась. Теперь вы знаете правду о себе и о своем народе. Даже если бы вы действительно захотели вернуться, сделать это очень трудно. Вы просто не сможете объяснить своей семье, что с вами произошло.

У персонажей-хомидов нет никаких ограничений на выбор Способностей. Они могут обращаться со всем современным оборудованием, подобно автомобилям и компьютерам, и они умелы в абстрактных и точных областях, таких как экономика или алгебра. В своей естественной форме, хомиды могут пользоваться серебром без штрафа к Гносису.

Но все-таки есть и недостатки. У хомидов меньше развита интуиция и восприятие, нежели у люпусов и метисов. Они полагаются на зрение и слух,

а не на инстинкты. К тому же, у них самая слабая связь с Геей, что представлено низким уровнем стартового Гносиса. Человечество сильно везде, кроме мира духов. Наконец, другие породы обеспокоены численным перевесом хомидов. Многие люпусы боятся, что всю власть захватят выходцы из людей. Это беспокойство может неожиданно перерасти в конфликт между породами.

Прозвища: макаки, двуногие, приматы

Начальный Гносис: 1

Начальные Дары: Повелитель огня, Убеждение, Запах человека

Метис

Метисы занимают низшее место в обществе Гару, место нарушителей Наставления, которое они преступили одним своим рождением. Это суровая, неблагодарная жизнь с постоянной ношей своего уродства. Большинство оборотней говорят, что это недовольство Геи, другие видят в этом искажение. Некоторые говорят, что много хорошего – плохо, никакая плоть не может нести такую чистую кровь без недостатков. Независимо от этих разглагольствований, вы выжили, проведя свое детство в Кринос (естественной форме метисов) до своего Первого Изменения. Воспитанные своими родителями – изгоями в септе – или многострадальными, но преданными Родичами, вы наконец-то готовы занять свое место в септе. В отличие от хомидов, у вас уже есть знания об обществе оборотней. Ваша жизнь закалила ваше тело, сердце и дух. Время покажет, сможете ли вы сохранить чувство собственного достоинства или ваша страшная Ярость поглотит вас без остатка.

Метисы способны использовать любые Способности. Подобно хомидам, они понимают теоретические выкладки, ставящие в тупик люпусов. Но от волков метисы унаследовали хорошие инстинкты. Хомиды и люпусы не допускают этого, но метисы вобрали в себя все лучшее от людей и волков.

Все метисы отмечены различными уродствами. Некоторые пытаются их скрыть, другие не опускаются до этого и стойко несут свой крест до конца. Другой недостаток этой породы – полная бесплодность, метис никогда не сможет зачать или выносить потомство. Учитывая, что раса вымирает, это очень иронично, ведь количество метисов в последние годы неуклонно растет.

Прозвища: помесь, ублюдки, дворняги

Начальный Гносис: 3

Начальные Дары: Созидание стихии, Первобытный гнев, Чутье Вирма

Дефекты: Каждый метис при создании персонажа должен получить один дефект по выбору. Даже если некоторые дефекты будут иметь преимущества, они должны быть перевешены недостатками. Рассказчик должен помочь выбрать дефект, подходящий вашему персонажу. Вот некоторые возможные дефекты:

• Альбинос

В вашем теле независимо от формы нет пигмента меланина. У вас розоватая кожа, и вы легко получаете солнечные ожоги. Ваши волосы полностью белые (не серебристые), а глаза - кроваво-красные, что делает вас аномалией среди остальных оборотней. Вам на 2 труднее проводить все броски на Восприятие, когда вы действуете на ярком свете без защитной спецодежды и солнечных очков.

• Безумие

У вас периодически бывают приступы психического недомогания. Независимо от болезни, у вас наступает депрессия от длительных перегрузок. Сделайте бросок на Силу воли (сложность 8), чтобы сохранить контроль над своими действиями. Требуется, по крайней мере, три Успеха, чтобы не сорваться и не потерять рассудок.

• Горбун

У вас с рождения искривлен позвоночник. Этот дефект усугубляется с возрастом. Это не только вас клеймит в обществе (+1 к трудности на все

социальные броски), но и мешает нормально двигаться, давая +1 к трудности на все на все броски, основанные на Ловкости.

• Жесткая шкура

Ваша шкура очень грубая, сухая и сморщенная, как старая кожа, покрытая клочьями шерсти. Ваш показатель Внешности никогда не сможет быть больше 1, плюс невыносимый зуд и неприятное жжение. Положительной стороной является то, что на все броски поглощения вы получаете один дополнительный кубик.

• Нет обоняния

У вас нет обонятельных нервов, так что для вас мира запахов не существует. Это очень плохо для создания, чью жизнь во многом определяет обоняние. Вы автоматически проваливаете все броски Восприятия, основанные на обонянии, а также получаете +2 к трудности на броски Основного инстинкта, выслеживая добычу.

• Нет хвоста

Отсутствие хвоста создает вам серьезную проблему в общении с остальными оборотнями. Вы имеете +1 к трудности на все социальные броски в формах Люпус, Гиспо и Кринос. Также страдает ваш вестибулярный аппарат. Вы получаете +1 к трудности на броски, основанные на Ловкости в этих формах.

• Отсутствие волос

У вас нет волос или шерсти в любой форме, что очень сильно выделяет вас. Вы получаете +1 к трудности на все социальные броски. Вы можете избежать этого штрафа в форме Хомид среди людей, хотя некоторые все равно смогут заметить ваш недостаток (например, нет бровей и ресниц).

• Парализованная конечность

У вас есть четыре конечности, но мускулы на одной из них атрофированы, парализованы или просто отсутствуют. В зависимости от формы, вы не можете нормально передвигаться. Вы получаете +2 к трудности на броски, основанные на Ловкости, используя эту конечность.

• Припадки

Вы иногда теряете контроль над своим телом. Совершив неудачу, выполняя важную работу, вы должны сделать бросок Силы воли (трудность 8). Не набрав трех Успехов, у вас начинается припадок, длящийся до тех пор, пока Рассказчик не разрешит сделать повторный бросок. Припадок не позволяет совершать никаких действий.

• Рога

Пара рожек растет у вас из головы. Они похожи на козлиные или бараньи, но возможны и рога антилопы или оленя. У вас также может быть один рог, как у единорога. Независимо от того, в какой форме проявляется этот дефект, вы получаете +1 к трудности на все социальные броски с другими Гару, если не полное презрение (в конце концов, рога – признак жертвы, а не хищника). Вы можете атаковать своими рогами (нанося в лучшем случае тупой урон, равный Силе+1), но, вероятно, потеряете часть своей Славы, сражаясь как добыча, а не как Гару.

• Слабый иммунитет

В отличие от остальных Гару, вы подхватываете любую болезнь. У вас практически все время симптомы гриппа или простуды. Из-за отсутствия сильной иммунной системы, у вас нет уровня здоровья «Синяки». Если вы получаете урон, отсчитывайте его сразу с уровня «Поврежден».

• Слепота

Вы полностью слепы. Вы автоматически проваливаете все броски на Восприятие, требующие зрения. На усмотрение Рассказчика, вы можете получать бонусы на другие органы чувств.

• Хроническая болезнь

У вас чрезвычайно слабая конституция. У вас постоянный кашель и астма, и вы не можете долгое время идти вместе со стаей. Вы получаете +2 к трудности на все броски, основанные на Выносливости, в том числе и на броски поглощения урона.

Люпус

Гея глубоко проникла в вашу душу, и вы были рождены волком. Вы инстинктивно поднялись в естественной иерархии волков, возможно, стали вожаком, но всегда чувствовали себя особенным. И только потом вы узнали правду: вы не обычный волк. Вы способны менять форму, вы – оборотень.

Теперь вы в стае оборотней, и вы видите мир в новом свете. Ваша человеческая часть осознается с трудом, речь, например, кажется запутанной бессмыслицей. И эти странные манеры! Вы изначально видите место каждого, и это общество, кажется, чрезмерно усложнено. Те, у кого ранг выше должны первыми принимать пищу и получать уважение от тех, чей ранг ниже. Пока хомиды разрабатывают ритуалы для всего, от приветствий до еды, и говорят о равенстве, вам лишь остается наблюдать, как они игнорируют в себе волка. Вы также с печалью глядите, как с каждым годом становится все меньше общее число люпусов. И драгоценен каждый щенок.

Несмотря на множество ваших преимуществ, включая выносливое тело и обостренные чувства, у вас есть сильное отставание в части технологий. Вы также не сильны в человеческой логике и аргументации. Взамен этого, у вас есть мощное понимание Геи, что выражено в самом высоком значении стартового Гносиса. На старте у персонажей-люпусов есть ограничения на Способности, которые соответствуют человеческим путям.

Прозвища: дички, четвероногие, блохастые

Начальный Гносис: 5

Начальные Дары: Заячий прыжок, Обостренные чувства, Чутье добычи

Ограниченные Способности: При распределении очков люпусы не могут выбирать следующие Способности: *Навыки:* Ремесла, Вождение, Этикет, Огнестрельное оружие; *Познания:* Компьютеры, Правоведение, Языки, Политика, Наука. Тем не менее, можно использовать свободные очки для их приобретения. Также можно тратить очки опыта для поднятия этих Способностей во время хроники.

Возраст оборотней

Метисы и люпусы достигают совершеннолетия быстрее хомидов. У метисов этот возраст достигается в восемь-десять лет, а люпусы окончательно взрослеют в год или два. И тем не менее, все породы стареют с одинаковой скоростью после Первого Изменения. Люпусы живут дольше остальных волков, хотя ходят слухи о тех неудачниках, которые живут волчий век и угасают в двадцать лет. Большинство оборотней живут столетие или немного дольше. Очень редкому оборотню выпадает такая роскошь – умереть от старости.

Покровительства

Независимо от своей породы, любой оборотень чувствует неразрывную связь с Луной, сестрой Геи. Сияет ли она или прячется из виду, Гару ощущают ее опору и поддержку. Луна – это то, что определяет дальнейший путь оборотня и его место в обществе Гару, и имя этого пути – покровительство.

Покровительство означает многое. Оно отражает темперамент оборотня, его взгляды и позицию, а также его обязанности в стае. Все покровительства одинаково важны, универсального нет. Чем больше покровительств представлено в стае, тем индивидуальные особенности каждого делают стаю сильнее. Покровительство также влияет на внутреннюю Ярость оборотня. Некоторые матери используют травничество и иные методы для рождения оборотня под определенной фазой Луны. Это одна из причин, что Арунов и Рагабашей примерно столько же, как и остальных покровительств, хотя полнолуний и новолуний в два раза меньше остальных фаз лунного цикла.

Каждый молодой оборотень узнает от старших, как покровительство Луны влияет на Дары и роль в обществе. Оборотни часто сообщают свое покровительство при встрече с остальными. Имеет некоторое влияние на характер то, росла или убывала Луна. Прибывающая Луна указывает на

увеличивающуюся Ярость, сокращающаяся же говорит о более спокойном поведении. Игроки могут использовать этот аспект покровительства для описания неких причуд поведения своих персонажей.

Некоторые оборотни могут находить свое покровительство не самым удачным. Несмотря на то, что этим они оскорбляют Луну, они могут пройти через Обряд Отречения и изменить покровительство. Для любого Гару этот обряд серьезное испытание. Помимо утраты своего прежнего ранга, он встретится с глубоким недоверием других, пока не докажет необходимость такого решения. Нельзя отвергать подарки Луны, но иногда Гару должен следовать голосом своего сердца.

Племена

Если порода определяет кровь оборотня, и покровительство определяет его предназначение, то племя дает оборотню семью. Племя выше этнических или идейных категорий, это община, связанная в единое целое кровью, идеалами и духом. Принадлежность к племени дает много обязанностей, но означает единство цели.

Племя не определяется генами, это социальные узы, скрепленные протекцией могущественного тотема и кровными клятвами. Оборотень обычно присоединяется к племени своих предков, хотя Серебряный Клык с блестящей чистотой рода может присоединиться к Гуляющим по Стеклу, или ожесточенный люпус может отвергнуть вырастивших его Детей Геи и примкнуть к Красным Когтям. Когда новичок проходит через Обряд Перехода, тотем племени одобряет – или не одобряет – кандидатуру, и он переходит к «взрослой» жизни, становится полноценным Гару.

Нация Гару изначально была едина – во время Владычества изначальное племя разделилось на шестнадцать. За тысячелетия, их численность сокращалась. Одно племя искажено Вирмом, два уничтожено, и одно – вышло из Соглашения. Остальные двенадцать племен готовы вести войну Апокалипсиса до своего последнего вздоха. Племена делают все

возможное, чтобы поддерживать свое племенное наследие, но они вынуждены тесно сотрудничать друг с другом в это тяжелое время, иначе никакого наследия и потомков не будет – только смерть и запустение.

Рагабаш: Новолуние, Хитрец

Только полный дурак будет игнорировать мудрость, которая прячется под личиной Хитреца. Своим юмором он способен погасить гнев и успокоить тех, кто в этом нуждается. Более того, рожденного в новолуние часто посещают озарения, делающие его ценным советчиком. Рагабаш занимает странное место в обществе оборотней. У многих вызывают недоверие его непредсказуемые выходки и своеобразное чувство юмора, но обычно он пользуется полной свободой действий в повседневной жизни септа. Он может действовать с необыкновенной гибкостью в жестких рамках законов Гару. Когда в воздухе витает напряженность, Рагабаш стремится ее разрядить, даже если есть риск, что ему перегрызут горло. Он храбр по-другому, нежели воин, но умудренные старейшины не могут недооценивать эту храбрость.

Обсуждая пути Гару, Рагабаш выступает в роли адвоката дьявола. Быть рожденным в новолуние – это больше чем разрешение на шутовство и подрыв авторитетов, это реальная ответственность. Рагабаш должен подвергать сомнению традиции и устои, но не из чувства противоречия, а подтверждая свою точку зрения. Недостаточно посеять сомнения в высказываниях старейшин; Рагабаш должен привести веский аргумент в поддержку своих оппозиционных взглядов. Его задача – заставить своих соплеменников рассмотреть проблему со всех сторон, убедить их сделать обдуманный выбор, а не самый очевидный. Конечно, склонность Рагабаша к хитрым и коварным приемам наделяет его Дарами разведчика, саботера или ассассина. Новолуние покровительствует скрытности, и его дети обязаны использовать эту скрытность во благо Гару.

Начальная Ярость: 1

Начальные Дары: Затемнение млечного глаза, Взломанная печать, Запах бегущего по воде

Стереотип: Рагабаш, рожденный во время растущей луны, капризен и легкомыслен, в то время как рожденный при убывающей Луне более порочен и жесток. Все оборотни этого покровительства обладают хорошо развитым чувством юмора и пытаются сострить в любой ситуации. Если это можно считать недостатком, они не знают, как показать свою искренность. Проблема в том, что Рагабаш может быть несерьезным, и ему бывает трудно убедить своих собратьев в серьезности своих намерений. По этой причине, а также из-за их постоянных выходок многие оборотни проявляют к Рагабашам мало уважения.

Реплика: Не пренебрегай моим советом, воин. Я не был рожден под светом Луны, и я привык смотреть из тени. То, что ты говоришь, не всегда отражает твои чувства. Оставь хитрость тому, кто сможет использовать ее лучше.

Теург: Серповидная луна, Провидец

Когда Луна дарит свой слабый свет сестре Гее, она открывает секреты духов и их обширные Владения. Теург – дитя серповидной Луны, и он больше всех остальных знает о Умбра и ее обитателях. Многие зовут их мечтателями, и многие из них, действительно, кажутся отстраненными от остальных оборотней. Они могут видеть и слышать вещи, недоступные другим, как будто они наполовину в физическом мире, наполовину – в мире духов. Однако при всей их отчужденности, они занимают важное место в стае. Без них оборотни забыли бы духовную составляющую своей природы. Гару заблудились бы без указующих видений Теургов.

Теург обычно является мастером обрядов в стае, он глубже остальных знает обряды и проводит их для блага стаи. Он также ведет переговоры со встречными духами, и он лучше всех говорит на их языке и понимает их необычный образ мыслей. Дары провидцев помогают им в этих стремлениях,

хотя достаточно трудно – думать как духи. Чем ближе Теург становится к своим спиритическим союзникам, тем сложнее ему мыслить физическими категориями своего народа.

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Прикосновение Матери, Чутье Вирма, Речь духов

Стереотип: Только идиот в лицо скажет Теургу, что он таинственный или подозрительный, но многие из провидцев действительно таковы. Они склонны говорить загадками и непонятно выражаться из-за своей привычки общаться с духами. Теурги, рожденные при растущей Луне, предпочитают подчинять духов своей воле (а также изгонять злых духов), а рожденные при ущербной Луне более толерантны по отношению к обитателям Умбра.

Реплика: Смотри, дитя, не глазами, но сердцем. Услышь шепот ветра. Ты слышишь не просто шум листьев. Нет, это духи, призванные этой ночью. Почти их, ибо они благословили наш каэрн своим присутствием.

Филодокс: Полулуние, Судья

Полулуние отражает двойственность натуры Гару: волк и человек, плоть и дух, гнев и мудрость, свет и тьма. Филодокс – это советчик, посредник и хранитель законов стаи. Также как Рагабаш живет своими шутками, Филодокс рожден с мудростью и желанием справедливо судить деяния своего народа, как великие, так и недостойные. Он не может не вмешаться в любой спор, происходящий в его присутствии; таково его предназначение. В мирное время, высокопоставленный Филодокс часто возглавляет стаю. Во время войны, он может передать бразды правления Аруну или Галлиарду. Мудрый Судья не противится этому, и понимает, что уступить – это самое лучшее в подобной ситуации. Среди амбициозных оборотней такое поведение показывает природное стремление рожденного в полулуние к равновесию и порядку.

Независимо от того, является ли он вожаком или нет, он должен оставаться беспристрастным в любой ситуации; плох тот Филодокс, кто

отдает предпочтение кому-то одному. Филодокс также хранит в памяти все законы Гару – если кто-то из членов стаи может нарушить Наставление, Судья заметит это первым и предупредит нарушителя. Его полномочия простираются за пределы стаи; хороший Филодокс заботится о чести всех оборотней. Конечно, таким Судьям очень легко разочароваться в это отчаянное время…

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Устойчивость к боли, Чутье истинной формы, Истина Геи

Стереотип: Поглощенного своими обязанностями судьи и юриста, другие могут считать Филодокса равнодушным, стоящим выше повседневных забот. Это относится, скорее, к рожденному при растущей Луне. Рожденный при убывающей, наоборот, может быть нервным и несдержанным, постоянно озабоченный всеобщим равновесием, выводя из себя остальных членов стаи. Тем не менее, за решением всех проблем обращаются именно к нему.

Реплика: Что, опять драка? Я о вас был лучшего мнения. Великий воин и благоразумный мудрец скандалят как щенята! Расскажите мне все. И без колкостей. Одни факты, слышите меня?

Галлиард: Округленная Луна, Лунный Танцор

Галлиард, лелеемый почти полной Луной – это радость, воплощенная в его песнях, рассказах и стихах. Красота спутника Земли вдохновляет его на как великие деяния в бою, так и на выступления на вече. Он хранит в памяти традиции оборотней, издревле передаваемые из поколения в поколение. Галлиард может вывести свою стаю из самобичевания и страданий, когда требуется пробудить боевой дух; он может прослезить самого нудного Филодокса. Способы сделать это у Галлиарда разные. Он может быть танцором, рассказчиком, музыкантом или всем сразу. Когда война приходит на смену миру, Лунный Танцор с легкостью ведет стаю в бой. И когда битва

закончится, в священном для Геи месте он отпоет панихиду по павшим и воздаст почести уцелевшим храбрецам.

Роль Галлиарда в стае неоднозначна. Он должен быть хранителем знаний стаи, вспоминая историю Гару и удерживать от ошибок прошлого. Он также обязан излагать на вече насколько его товарищи по стае были храбры, мудры и благородны; их слава зависит от умения Лунного Танцора. Галлиард ведет переговоры со смертными, как Теурги общаются с духами и Филодокс – с остальными Гару. Талантливый Галлиард имеет острую память, бойкий язык и отважный дух; его работа нелегка, и от него всегда требуется полная самоотдача.

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Звериный язык, Зов Вилда, Беседа в уме

Стереотип: Галлиард – это вся страсть оборотней, сплав отваги и созидания. Они несдержанны и вспыльчивы, к тому же подвержены частой смене настроений. Лунные Танцоры, рожденные под растущей Луной, одержимы темными, поглощающими страстями; они обожают рассказывать истории о неизбежной судьбе, о битвах и самопожертвовании. Галлиарды укорачивающейся Луны, наоборот, заражены весельем, полны веселых песен о чудесах, открытиях и радости. Галлиард поддерживает общий дух стаи, даже в самое тяжелое время. Без Лунных Танцоров многие оборотни никогда бы не добились своих побед.

Реплика: Несомненно, вы хотите услышать мой рассказ о Гуннаре Потрошителе Бэйнов, свирепом воине, бороздившем моря. Нет? Тогда несите мой мед и подкиньте дров в костер. Ночь молода, и я чувствую в себе вдохновение от самого Фенрира.

Арун: Полнолуние, Воин

Воин греется в свете полной Луны, ее серебристое сияние освещает его всепоглощающую Ярость. Он без сомнений наносит смертельные удары, он не знает, кто может его остановить. Все оборотни бойцы по натуре, но Аруны

– самые беспощадные и ужасные из всех детей Геи. Даже молодняк этого покровительства страшен. Старый Арун – редкость, они не боятся пойти на смерть ради Геи; и выжившие являются одними их самых величайших героев Гару. Рожденные в полнолуние никогда не отступят, жажда боя сжигает их сердца. Подобно Галлиардам, Аруны способны вдохновить свой народ, но не словом, а тактической проницательностью, физическим мастерством и мощью. Когда начинается война, он первым бежит в стае и последним встречает смерть при поражении.

Роль Аруна в стае проста - он должен быть превосходным воином, способным защитить своих более слабых товарищей по стае, а также определять тактику в любых обстоятельствах. Являясь по своей природе берсерком, Арун - наилучший защитник Геи.

Начальная Ярость: 5

Начальные Дары: Оглушающее касание, Воодушевление, Отточенные когти

Стереотип: Термин «ад на ногах» не может полностью выразить всю первобытную силу и смелость Воина. Он все время на пределе; переполняющая его Ярость готова выплеснуться в любую минуту. Аруны растущей Луны заняты фанатичным самосовершенствованием, тогда как Воины убывающей Луны стараются преобладать над остальными. Они все неимоверно жестоки и злы и с ними трудно ужиться, но любой оборотень рад иметь такого союзника.

Реплика: Прочь с моего пути, миротворец! Единственное, что эти прославленные ничтожества могут понять – это мои когти в их глотках и тепло хлещущей из них крови. Я отправлю их в ад, из которого они появились! Отойди в сторону, или ты тоже почувствуешь мои клыки в своем сердце!

Вендиго

Гордые, как Серебряные Клыки, и ожесточенные, как Красные Когти, Вендиго считают себя самыми безупречными Чистокровными и наименее отравленными Вирмом Гару. Согласно их философии, оборотни Европы искажены Вирмом, Кроатан пожертвовали собой, а Уктена деградировали, смешав свою кровь с Принесшими Вирма – европейскими захватчиками.

Племя получило имя от своего тотема, великого кровожадного духа зимы. Вендиго научил племя способностям, что заключены в ледяных штормах, их силе и неумолимости. Бесшумные, как падающий снег, и быстрые, словно зимний ветер, Вендиго правят в своих лесистых владениях. Никакая добыча не уйдет от них – ни на двух ногах, ни на четырех. Они заняты скрытой борьбой против Принесших Вирма, концентрируясь на тех, кто активно стремится осквернять земли и Родню и уничтожать их культуру. Ведь, в конечном счете, разве на европейских Гару не лежит доля ответственности? Разве своим простым присутствием они не притягивают Вирма? Боевые группы Вендиго можно встретить далеко от их земель, даже в сердце городов – везде, где можно выследить источники искажения.

Контакты племени с другими Гару незначительны. Они пока находятся в хороших отношениях с Молчаливыми Странниками и Красными Когтями, и они уважают Черных Фурий, но подозрительно относятся к остальным племенам. После столетий упорной борьбы они стали ненавидеть Потомков Фенрира, Фианна и Повелителей Тени. Вендиго могут объединяться с европейцами для выполнения краткосрочных заданий, но в целом держатся особняком. Заслужить доверие этого племени очень тяжело. Вендиго получали слишком много пустых обещаний.

Вендиго – очень традиционалистское и одухотворенное племя, подвергающее себя сильной боли, чтобы убедиться, что при отправлении своих ритуалов нет даже намека на искажение. Вендиго проводят свои обряды в священных местах, которые никто не должен видеть; любой Гару-европеец, попытавшийся подсмотреть ход вече, бесследно исчезал.

Соплеменники ритуально самоочищаются перед охотой или сражением; Вендиго часто обращаются к духам за помощью, чтобы решать всевозможные задачи. Многие стаи ведут свои поиски в мире духов, разыскивая следы своих братьев племени Кроатан.

Цель Вендиго – сохранить земли, на которых они теперь живут. Что делать дальше – вопрос, который уже долго обсуждается. Некоторые старейшины, особенно родившиеся под половиной Луны, хотят открыть глаза Принесшим Вирма на старые традиции: оставить города, вернуться в лоно природы и жить в гармонии с духами и землей. Другие, преимущественно Аруны ставят одинаково невозможные задачи изгнания всех захватчиков с земель Чистокровных и смыть заразу Вирма кровью тех, кто впустил его на континент. Хоть большинство и считает это несбыточной мечтой, этот тип мышления становится преобладающим. Союз с подобно мыслящими Красными Клыками уже не за горами.

Хоть они не так щепетильны, подобно Серебряным Клыкам, Вендиго чрезвычайно разборчивы в продолжении своего рода. Они сохраняют линию крови исконных американцев, предпочтительно с носителями старых устоев; спариваются только с теми волками, кто живет на воле, кто не променял дикие тропы на безопасные капканы зоопарков. Они учат своих Родичей старым путям, хотя такая наука может быть легко позабыта под соблазнительными посулами современного капиталистического общества.

В настоящее время перенаселенные города видят в Севере свободное пространство и источник сырья. Силы Вирма и Ткача собираются, чтобы уничтожить поредевшее племя и осквернить последние земли Чистокровных. Но пока Вендиго стоят на границе своих владений, этому не бывать. Никаких переговоров, никаких соглашений, никаких уступок. Если бульдозеры и лесопрокладчики двинутся на лес, им сперва надо будет пройтись по телам павших Вендиго.

Внешность: Фактически все Вендиго происходят от коренных народов Северной Америки (хотя есть слухи, что некоторые родом из Сибири). На

четырех ногах они напоминают огромных лесных волков, для которых тундра – дом родной. Их мех имеет множество оттенков серого, благодаря которым они растворяются среди лесных стволов подобно призракам.

Родня: Все Родичи Вендиго – коренные жители, независимо от того, загнаны ли они в резервации или существуют в глуши подобно своим предкам. Большой удачей племени является относительная высокая пропорция Родни среди волков, живущих на Севере.

Территория: Оплот племени – Канада, Аляска и безлюдные равнины США, но их можно обнаружить в резервациях, помогающих своим людям, или в городах Принесших Вирма, где они борются с укоренившимся злом.

Племенной тотем: Вендиго

Начальная Сила воли: 4

Ограничения на дополнения: Вендиго не могут приобретать дополнения Контакты и Ресурсы.

Начальные Дары: Призывание ветра, Маскировка, Устойчивость к боли

Реплика: Вы ищете своих друзей? Смотрите, их кровь все еще капает с моих когтей. А теперь настал ваш черед!

Стереотипы

Наваутин, Галлиард Вендиго, с рычанием выкладывает предчувствия:

Грызущие Кость: Гару, живущий в грязи – это не Гару. Но все же они лучше остальных.

Гуляющие по Стеклу: Они забыли землю, и она умирает под их ногами. Они подобны пауку, свившему свою паутину в пустом черепе.

Дети Геи: Их обещания заманчивы, но они не остановили своих кузенов, когда те проливали нашу кровь. Дети знают, что такое любовь, но так и не узнали, что такое ненависть.

Красные Когти: Мы тоже познали горечь утраты, но не стали отбрасывать часть своей природы.

Молчаливые Странники: Они не принесли нам вреда. Мы уважаем их, но и сочувствуем. Никто не заслуживает жить вдали от своих родных.

Повелители Тени: Эти буревестники вобрали в себя все худшее, что есть в Принесших Вирма: жадность, предательство, бессмысленная жестокость и эгоизм. Они берут все, но ничего не заслужили.

Потомство Фенрира: Не уважают никаких соглашений, никаких территорий, вообще ничего, кроме умения сражаться. У них нет чести. Фенриры достойны только одного – без промедления вонзить в них серебряный клинок.

Серебряные Клыки: Эти «короли» родились за морем, но тем не менее утверждают, что они правят всеми оборотнями. Но их духи слабы – если не могут помочь сами себе, как они могут указывать нам дорогу?

Уктена: Старшие Братья больше не идут правильным путем. Уктена смешиваются с полукровками и ищут тайные места, которые ничего хорошего им не принесут. Мы должны вернуть их раньше, прежде чем они попадут в утробу Рогатого Змея.

Фианна: Сладкоречивые Принесшие Вирма помнят собственную славу, и забыли про смерть, которую принесли нашим людям. А теперь они вопрошают о причине нашего гнева.

Черные Фурии: Эти женщины храбры, но они сбились со своего пути.

Звездочеты: Много мудрости накоплено Звездочетами. Мы могли бы поверить им, даже если и не всегда понимали их. Я надеюсь, они приняли верное решение.

Грызущие Кость

Грызущие Кость представляют собой отбросы общества Гару. Большинство других племен считают их чем-то вроде бомжей, роющихся в помойках, каких немало в человеческих городах. Конкуренты говорят, что они плавают по-собачьи на мелководье генетического бассейна; в конце концов, если бы их молодежь была способна вступить в другое племя, они давно бы уже сделали это. Многие оборотни презирают это племя – или, по крайней мере, считают их стаей смешных придурков – однако это племя одно

из самых многочисленных. В сфере, где все остальные племена потерпели провал – в самом сердце человечества – Грызущие Кость процветают.

Их пестрая родословная уходит корнями в Индию и Северную Африку, но их отпрысков можно найти везде, где есть бедность. На протяжении всей человеческой истории они жили на окраине человеческого общества в качестве крестьян, рабов или простолюдинов. Хотя в реальности они вечные неудачники, их история полна рассказов о «помощи простым людям», успешно преодолевающей невообразимые трудности. Грызущие Кость утверждают, что их предки помогали Робин Гуду, принимали участие в борьбе за независимость Америки, свергали аристократов во времена Французской Революции и даже поддерживали пролетариат в коммунистической революции. Другие племена высмеивают эти истории, заявляя, что Грызущие Кость пьют слишком много всякой дряни, но новички и клиаты прислушиваются к ним, черпая в них вдохновение для продолжения борьбы.

Другие племена используют угрозы и запугивание, чтобы приобрести влияние среди своих сородичей, но септы Грызущих Кость твердо соблюдают принципы общинности и демократии. Когда ты упал на дно человеческого общества, рассуждают они, каждый, кого ты там встречаешь, должен рассматриваться как равный. Несмотря на эту гостеприимность, племя все же имеет несколько тайных традиций, которые хранит в секрете от чужаков. Другие считают их тотемы и обряды по меньшей мере экстравагантными. Жертвуют ли они дешевое вино Великой Мусорной Куче, поют ли песню Фрэнка Синатры, чтобы вызвать Отца Нью-Йорка или оставляют арахисовое масло для Элвиса и Американской Мечты – Грызущие Кость веселятся вовсю, что для посторонних выглядит полным идиотизмом. Тем не менее, они утверждают, что эти действия имеют сакральный смысл. В септе Грызущих Кость все имеют право голоса, но некоторые их высказывания выходят просто за границы разумного.

Грязные и оборванные, питающиеся объедками и отбросами, Грызущие Кость обычно весьма циничны и измотаны жизнью, но они культивируют уличную хитрость и мрачное остроумие. Так же хитро, как они добывают пищу и нужные вещи из отбросов, они раскрывают тайны улиц. Хотя их внешность может быть жалкой, они хорошо приспособлены для партизанской войны и городских стычек. Как крысы, они собираются в неожиданных и тайных местах, нападают большими шайками и скрываются обратно в убежище. Если другие считают их психами и придурками - тем лучше: неожиданность атаки – большое преимущество, в конце концов.

Возвышенным идеалам Гару нет места в этом племени, где во главу угла ставится практичность. Превыше всего они ценят свободу и простое выживание. Большинство из них горячо сочувствует отверженным и часто вербует в союзники безработных людей (а также других отчаявшихся сверхъестественных существ). Старейшины племени, которых почтительно называют «матери» и «отцы», тщательно опекают эти разросшиеся семьи. Со временем они развили в себе глубочайшую ненависть к людям, которые эксплуатируют других, неважно, из жадности ли или из простой бесчувственности. Поэтому щедрость является одним из важнейших показателей статуса в этом племени.

Большинство оборотней обычно считают Грызущих Кость городским племенем, но некоторые их лагеря и Родичи предпочитают сельские септы. Горцы обитают в Аппалачских горах, а также в сельской местности южных штатов и ведут очень простой и старомодный образ жизни, называя себя «детьми земли» (другие обычно используют в этом случае термин «деревенщина»). Пользующийся более дурной славой лагерь, Людоеды, хранит свою деятельность в строгом секрете, поскольку каннибализм запрещен как Наставлением, так и человеческим законом. Некоторые из них охотятся в самых гнусных трущобах крупных городов, но большинство предпочитают возвращение к дикой природе, выходя на охоту только в случае крайней необходимости.

Племя имеет репутацию очень космополитичного благодаря своему таланту выживания в городе. Только Гуляющие по Стеклу чувствуют себя так же комфортно в городах, и то только потому, что они могут позволить себе наивысшую человеческую роскошь. Грызущие Кость- мастера добывать всякий хлам, отбросы, воровские трофеи и прочие разновидности мусора, которые другим показались бы никчемными. Многие из их обрядов и Даров помогают им выжить в городских притонах, даже на диете из картона и сухих макарон. Они – мастера попрошайничества и раболепия, как в человеческом обществе, так и среди Гару. На лишнюю копейку Грызущие Кость могут устроить целый праздник, а каждый мусоропровод изобилует благодатью... если ты только знаешь, как использовать гниющий в нем мусор. Грызущие Кость намерены оставаться последними героями еще долгое время после того, как все остальные оборотни будут уничтожены Апокалипсисом.

Внешность: Грызущие Кость блуждают по улицам больших человеческих городов под личиной чернорабочих, бродяг и бомжей. Даже в форме Хомид они часто выглядят потрепанными, тощими, голодными и дикими. Используя эту уловку, они патрулируют улицы. В форме Люпус их шерсть представляет собой смесь кричащих цветов, пятен и запахов. Некоторые пытаются выдать себя за бродячих собак, потерявшихся шавок, но любой человек инстинктивно чувствует скрытую злобу и боль Грызущих Кость. Хотя некоторые из них скрещиваются с бродячими собаками, порождая странные гибриды, отчаянный член этого племени не может выдать себя за что-либо иное, кроме как за дикое и опасное животное, которое скорее волк, чем собака. Лучше вызовите службу очистки от бродячих животных, на всякий случай.

Родня: Грызущие Кость часто организуют для самозащиты городские стаи, принимая беглецов, беспризорников, бродяг и бомжей в свои уличные банды. Некоторые из этих союзников – Родичи; другие – просто жертвы, отчаянно нуждающиеся в защите. Родича они могут найти среди любой расы

и национальности мира, но большинство этих несчастных происходят из жалких или, по меньшей мере, борющихся со своей участью низов.

Территория: Ни одно племя не знакомо так хорошо с уличной жизнью, как эти дворняжки. В то время как Гуляющие по Стеклу претендуют на обладание самой дорогой недвижимостью в городе, Грызущие Кость довольствуются самой худшей. Предназначенные к сносу или заброшенные здания, свалки и пустыри, темные тупики и гниющие трущобы – их обычные места охоты. Однако не все места обитания столь ужасны. Как самое демократическое и эгалитарное племя Грызущие Кость также курируют части города, предназначенные для средних горожан. Честные Гару защищают публичные библиотеки, музеи, игровые площадки, городские парки, ночлежки для бездомных и прочие места, доступные для широких (часто немытых) масс.

Тотем племени: Крыса

Начальная Сила воли: 4

Ограничения на дополнения: Грызущие Кость не могут приобретать дополнения Предки, Чистота рода и Ресурсы. Такие преимущества могут получить только члены других племен.

Начальные Дары: Стряпня, Сопротивляемость ядам, Навязчивое единство

Реплика: Эй, ты! Кончай ссать на эту чертову коробку. Ты думал, что это, может быть, чей-то дом? Это мое логово, и если ты сейчас быстро не застегнешься и не свалишь, я укушу тебя. Ты слышишь меня? Я УКУШУ!

Стереотипы

Сущщий-против-Ветра, Рагабаш Грызущих Кость, продает свое мнение за тарелку горячей еды:

Вендиго: Эй! Кто опять выключил отопление? Тут жуткий холод!

Гуляющие по Стеклу: Такой парень в стае просто необходим. У них всегда хватит наличных на все, что тебе понадобится. Попроси его выписать чек в ресторане – они это обожают.

Дети Геи: Ну да, я обеими руками за мир. Особенно если он означает процветание септа. В конце концов, мир – это значит больше еды для каждого. Однако Грызущие Кость все еще составляют последнюю линию обороны, поэтому вряд ли мы когда-нибудь станем полными пацифистами.

Красные Когти: Не знаю, насколько я доверяю им. Я хочу сказать, если бы в мире не осталось людей, что случилось бы с городами?

Молчаливые Странники: Странники иногда помогают мне тырить всякие вещи, когда я путешествую. Жаль, что некоторые из них любят «жертвовать» мелких зверушек Сове. Если кто-то из них покусится на моих друзей-крыс, мне придется надрать ему задницу.

Повелители Тени: Ух. Они крадутся и подглядывают. А все-таки они еще не умеют так хорошо подслушивать на улицах, как мы. Они постараются использовать тебя по полной программе, так что смотри не продешеви.

Потомство Фенрира: Видишь этого Потомка? Чувак, этот парень, который поднял свою дубину так высоко над своей задницей, должно быть, какой-то воин. Они о себе такого высокого мнения, что я даже рад, что они сдохнут, защищая нас. Я знаю, это грубо, но они меня уже достали – гоняют нас почем зря.

Серебряные Клыки: О да, сэр, мистер Серебряный Клык, сэр. Вы вышли и стоите перед стаей, у всех на виду. Хотите, я помогу вам нарисовать мишень у вас на лбу?

Уктена: Какая жалость, то, что произошло с их родичами! Это почти так же плохо, как то, что произошло с нашими.

Фианна: Эй! Я бы поменял то, что в моей бутылке на то, что в твоей!

Черные Фурии: Крутые телки! Они только подтверждают известную истину: девчонки могут здорово пнуть под зад. Им надо говорить, какие они крутые. Вот так, они будут стоять прямо перед тобой, когда назревает драка.

Звездочеты: Да, да. Вот дверь, урод, пошел вон, и все такое.

Гуляющие по Стеклу

Гуляющие по Стеклу игнорируют многие концепции Соглашения. Большинство оборотней считают человеческие города раковыми опухолями на теле Геи, сточными канавами грязи и разврата, но Гуляющих по Стеклу города притягивают. Большинство предпочитает поддерживать связь с Вилдом на лоне дикой природы, но Гуляющие по Стеклу – преимущественно городское племя. Эти оборотни имеют глубокую связь с Ткачом, мировой силой, на которую обычно возлагают ответственность за чрезмерный рост человеческой цивилизации. Они мастера в обращении с человеческой техникой, самые настоящие технари, и близко знакомы с человеческим обществом. По этой причине другие Гару называют Гуляющих по Стеклу урра, т.е. «испорченными», которые пошли на преступный компромисс с человеческим обществом и его ценностями. Невзирая на эту репутацию, Гуляющие по Стеклу понимают человеческий мир гораздо лучше, чем их сельские сородичи.

Как любые переселенцы, адаптирующиеся к новой культуре, это племя претерпело значительные изменения своей внешности на протяжении своей истории. Зародившись в Месопотамии, первые Гуляющие по Стеклу называли себя «Защитники Людей». Отрезанные от сельских септов Гару, они существовали в своем отдельном мире и учились понимать людей, живя среди них. Задолго до того, как Грызущие Кость захватили городские улицы, они обосновались в крупнейших и богатейших городах, как волки в овечьей шкуре. На протяжении средних веков «Защитники Городов» покровительствовали торговле и распространению знаний. На заре Викторианской эры они путешествовали по железной дороге, называя себя «Железными Всадниками». С каждым воздвигнутым телеграфным столбом и каждым положенным рельсом они помогали Ткачу раскидывать свою паутину по всему миру. Племя постоянно обновляет свои культурные традиции, приспосабливаясь к меняющемуся миру вокруг.

В наше время с помощью своих богатств они обосновались в самых высоких небоскребах, окружив себя искусственным комфортом и тщательно изучая новые технологии. Гуляющие по Стеклу вознеслись над городами в высоких башнях из стекла и стали, чтобы наблюдать оттуда за человечеством. Только в последние несколько веков они начали возвращать утраченную связь с народом Гару, к большому неудовольствию оборотней, следующих совершенно иной традиции. Их «правила порядка» слишком человеческие, в них часто доминирует профессиональная этика, корпоративная философия и слепое поклонение всемогущему доллару.

Будучи первыми оборотнями, начавшими жить в человеческих поселениях, Гуляющие по Стеклу всегда восхищались человеческой приспособляемостью и изворотливостью. Их искусство, мода и общественное устройство всегда отражает последние тенденции, и эта их склонность рождает подозрения их товарищей по стае и септу. Однако они утверждают, что это восхищение укрепляет их связь с Матерью Землей. В конце концов, эволюция – естественный процесс, а люди определенно занимают в нем передовые позиции. Если дикая природа умирает, все больше оборотней должны переселяться в города. Небоскребы – это просто деревья более мощного леса, окруженные бетоном и асфальтом, которые еще переживут не одно поколение. Пусть другие пытаются повернуть время вспять, Гуляющие по Стеклу живут по принципу «здесь и сейчас». Некоторые полагают, что вся сила Гуляющего по Стеклу в его деньгах, но само это племя считает своим величайшим преимуществом высокую приспособляемость.

Независимо от того, какому пути они следуют в жизни, Гуляющие по Стеклу прилагают максимум усилий для построения богатейших и прекрасно связанных между собой городских каэрнов. Они часто переделывают городские территории для «посвящения Гее», даже те, что пали жертвой городской модернизации. В конце концов, это дает им прекрасную возможность выслеживать и убивать тех людей, которые получают прибыль

от такого использования земли. Они особенно гордятся своими «подсадными утками» - диверсантами, которых засылают в коррумпированные организации, особенно в те, которые попали под разлагающее влияние Вирма. Помощники Пентекса - злейшие враги этого племени. Другой коллективный враг намного моложе, это – компания «Объединение по развитию генетики».

Еще одной достопримечательностью племени являются городские шаманы, Теурги Гуляющих по Стеклу, которые активно поддерживают отношения с городскими духами и заключают их в абсолютно технические артефакты. Безопасная на первый взгляд дискета или батарейка может содержать в себе могучие космические силы. К несчастью, племя конкурирует с другими сверхъестественными обитателями больших городов. Оборотни прекрасно осведомлены о существовании вампиров, и Гуляющим по Стеклу часто приходится бороться за свою недвижимость и сферы влияния. Хотя Гуляющие по Стеклу менее влиятельны, чем их соперники-вампиры, зато они богаче большинства остальных оборотней и гораздо более продвинуты в техническом отношении. Проникая в «систему», они используют современные приемы, чтобы сражаться бок о бок с остальными представителями народа Гару.

Внешность: Гуляющие по Стеклу известны своей приверженностью к человеческой моде, представляющей широкий спектр различных субкультур. В этом племени состоятельные уличные панки и политические «серые кардиналы» работают плечом к плечу. В форме Люпус (которую они принимают в случае крайней необходимости) их мех часто бывает разноцветным, в крапинку, он обычно хорошо подстрижен, а иногда и окрашен. Новички и клиаты иногда в форме Кринос делают прически, представляющие собой странную смесь современных парикмахерских тенденций. Люпусы Гуляющих по Стеклу встречаются редко, так что их кровь жидка. Многие демонстрируют необычайно высокий интеллект или, по крайней мере, тщательно скрывают свою способность к быстрому обучению.

Родня: Невозможно представить себе Гуляющего по Стеклу без электронной почты, пейджера, сотового телефона и прочих технических приспособлений. Многие Гуляющие по Стеклу имеют Родичей, с которыми никогда не встречались лично, поддерживая лишь виртуальный контакт. Другие рассматривают отношения с Родней как отношения работодателей с работниками народа Гару, используя их для выполнения самых разнообразных заданий. Большинство Родичей – технари, или, по крайней мере, чувствуют себя свободно в индустриализованном мире, так что другие племена кажутся им чуждыми и примитивными.

Территория: Племя Гуляющих по Стеклу контролирует лучшие объекты недвижимости в городах; это гораздо более комфортные места, чем трущобы, в которых предпочитают селиться Грызущие Кость. Гуляющие по Стеклу поддерживают тесную связь с людьми, независимо от того, представляют ли те крупные корпорации, научные институты, преступный мир или уличные банды. Естественно, большая часть денежных средств этого племени находится от них на расстоянии телефонного звонка. Старейшины предпочитают самые модные и дорогие места в городе, в то время как новички и клиаты зачастую склоняются к сомнительным ночным клубам и упадничеству уличной жизни.

Тотем племени: Таракан. Этот тотем чужд остальным Гару, но является прекрасным выбором для Гулящих. Его потомки выжили в течении 325 миллионов лет и отлично приспосабливаются к любым условиям, их практически невозможно вывести и они просто кишат в городских каэрнах.

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Гуляющие по Стеклу перестали развивать в себе дополнение Чистота рода и утеряли контакты со своими анахроничными Предками. Они также познают мир без поддержки ментора. Старейшина, скорее всего, научит чему-то уже устаревшему, что давно переделано и усовершенствовано.

Начальные Дары: Контроль простых устройств, Диагностика, Хитрый выстрел

Реплика: Эта маленькая магнитная консоль – не проблема. Меня больше беспокоит, что за существ они разводят в своей компьютерной системе. Сейчас мы перекинемся в Кринос и запустим нашу маленькую «антивирусную программку».

Стереотипы

Веселая Пятница, Галлиард Гуляющих по Стеклу, описывает своих товарищей из других племен:

Вендиго: Хорошо, посмотрим правде в глаза. Ваш народ оказался в проигрыше. Ваши резервации вымирают. Смиритесь с этим и живите дальше. Кстати, у меня есть друг в игорном бизнесе, который мог бы помочь... Ладно! Ладно! Забудьте, что я сказал! Успокойтесь!

Грызущие Кость: Да, я ценю тот вклад, которые они вносят в наши городские каэрны. Нет, я никогда не собираюсь принимать их как должное. И, конечно же, они мне уже надоели со своим попрошайничеством...

Дети Геи: Их тесная связь со своими родичами крайне полезна. Когда кажется, что весь мир против тебя, ты всегда можешь рассчитывать на их помощь в исцелении твоих душевных ран.

Красные Когти: Извините, но они терпеть меня не могут, да и мне уже надоело их брюзжание. Если тебе не нравится большой город, прячься в лесу сколько тебе угодно.

Молчаливые Странники: Зависеть от Странников в наше время – это, по-моему, весьма старомодно. Зачем мне посылать гонца, если у меня есть мобильник с полностью заряженной батарейкой? Однако чем дальше ты находишься от города, тем они полезнее.

Повелители Тени: Всегда полезно иметь информаторов. Только не нужно полагаться на них слишком сильно. Они вряд ли будут помогать бескорыстно... а то и просто возьмут то, что им надо без разрешения.

Потомство Фенрира: Конечно, никто не спорит, именно вам предоставляется честь первого удара. Только перестаньте рассказывать, как вы собираетесь его нанести.

Серебряные Клыки: Извините, я говорил что-то о старомодности? По сравнению с этими ребятами Странники отдыхают. Некоторые просто не осознают, что живут в 21 веке. Однако я буду уважать их, если они будут уважать меня. Постойте! Они меня не уважают!

Уктена: Если вам нужен ловкий разведчик, или кто-то, кто проводит мистические ритуалы, или попутчик для путешествия в мир духов, вы всегда можете положиться на Уктена. Что же касается меня, то я гораздо комфортнее себя чувствую в реальном мире.

Фианна: У них лучшие Галлиарды во всем чертовом Соглашении. Они сражаются, как безумцы и пируют, как боги. Только будь с ними осторожнее. Одно неверное слово может вывести их из себя...

Черные Фурии: В чем проблема? Почему остальные племена так не уважают этих женщин? Спорить с ними, конечно, утомительно, но их доблесть, пожалуй, еще выше, чем их гордость.

Звездочеты: Раньше я думал, что им есть что предложить, а теперь мне интересно, не страдают ли они от запланированного устарения?

Дети Геи

В древние века, когда оборотни господствовали над людьми и сражались против друг друга, недовольные этим собрались вместе в одно племя и назвались Детьми Геи. Они призывали к установлению мира и прекращению Владычества. Мольбы мучеников к племенам были услышаны и племена объединились… объединились, по крайней мере, чтобы прекратить резню. Таким образом, племя Детей Геи появилось как единственное мирное племя. Сегодня Дети путешествуют от септа к септу, от стаи к стае, вступая в дебаты и показывая Гару, что их общая цель – защита Геи – слишком важна, чтобы погрязнуть во внутренних разборках. Гармония,

по мнению Детей Геи, это лучшее оружие против своего истинного врага. Для Детей, Гея – любящая Мать, и яд Вирма распространяется исключительно из-за отсутствия любви к ней. Когда сотрясаются устои мироздания, утверждают они, все несоответствия между племенами должны быть устранены в кратчайшие сроки.

Пока их репутация миротворцев вызывает (неохотное) уважение, Дети достойно терпят насмешки над своими методами. Некоторые мягко говорят, что они попусту теряют время, другие смеются над убежденностью пацифистов в обществе воинов. Но Дети Геи не такие уж и безобидные. Разбуженная Ярость Детей страшна, особенно если она сдерживалась долгое время. И племя прекрасно понимает, что оборотень должен «выпускать когти и идти в город». К несчастью, насилие часто приводит к плачевным результатам (что обычно Дети говорят по отношению к Потомству Фенрира). Когда сражаются два Гару, один может погибнуть, а второй, вероятно, ослабеет для дальнейшей борьбы. И единственным победителем будет Вирм. Когда оборотень убивает нормального, неискаженного человека, оказавшегося в том месте, любящие этого человека страдают. И страдание – это тоже прерогатива Вирма.

Пока остальные племена неуклонно сокращаются, Дети Геи на удивление крепко удерживают свои позиции. Если они и не расширяются, то отступают гораздо медленнее остальных .Основной причиной является то, что они готовы принять любого обратившегося Гару. Они одни из немногих, кто терпимо или хорошо относится к метисам – и считает их за равных. Поэтому многие метисы стремятся влиться в это племя. Также, большинство самцов, родившихся у Черных Фурий, находит приют у Детей. Вдобавок члены племени зорко следят за потерянными волчатами, и если новичок не принадлежит конкретному племени, Дети охотно примут его в свою семью.

Дети Геи не сильно привязаны к стаям и даже к септам. Они не так строго соблюдают ранги и иерархию, как остальные племена; и лидер септа может добиться согласия в септе исключительно демократическими

методами. Каждый септ возглавляется двумя старейшинами, которые подводят предварительные итоги встреч. Они известны как Глас Богини (всегда женщина) и Длань Богини (всегда мужчина).

Как племя, они наиболее активны в человеческих организациях защитников окружающей среды. Через обширную сеть студентов, учителей, лоббистов и другие активистов Родни, они добились значительных успехов в изменении отношения законодательства к проблемам экологии; это давление не ограничивается формальными ответами конгрессменов «благодарю Вас за проявленное внимание». Их меры по поддержке коренных американцев помогли поднять свой статус в глазах Уктена и Вендиго, хоть многие и ворчат «слишком мало, слишком поздно».

Немногие за пределами племени знают о том, что среди Детей Геи идет ожесточенная дискуссия относительно того, что образование – необходимо или даже допустимо. Одна фракция верит, что определенные люди не-Родни должны не только быть готовыми узнать истину о Гее и оборотнях, но стать необходимыми союзниками. Эта фракция уже завербовала несколько избранных индивидуумов, но они собираются широко распространить эту практику. Другие более осмотрительны, понимая значимость того, если информация попадет в неправильные руки. Они осознают, что остальные Гару ополчатся против них из-за нарушения Завесы (соответственно, нарушения Наставления). Небольшое, но растущее меньшинство чувствует, что время таких мер, во всяком случае, уже прошло. Они рассуждают, Апокалипсис уже сегодня, и нет времени ни на что, кроме последнего объединения сил. Наиболее бескомпромиссные Дети чувствуют, что остальные племена должны «или доказать, на что они способны, или заткнуться». Они должны вместе сомкнуть собственные ряды или делать, все что им заблагорассудится. Последняя фракция считает, что окончание Владычества было правильным решением, но надо было найти другие способы остановить расширение Ткача. Выбирая из двух меньших зол, все равно выберешь зло.

Как ни грустно, но это показывает, что у Детей сейчас более трудные времена, чем когда они «подставляли вторую щеку». Они тысячелетиями стремились к миру, пока не обнаружили, что в людях и оборотнях одинаково сильно заложено стремление к войне. За прошедшие века было сделано так много, и еще больше надо сделать, но времени почти не осталось. Необыкновенная горечь звучит в призыве Детей к согласию.

Внешность: Хомиды Детей Геи происходят изо всех культур и народностей. Дети-люпусы имеют опрятные и сильные лапы, мех серый или коричневый с белыми подпалинами. Форма Люпус остальных племен излучает опасность или звериное равнодушие, но Дети отличаются ореолом спокойствия, успокаивающей грацией, которая может как рассеивать страх, так и внушать его.

Родня: Родня Детей Геи может иметь любое происхождение. Они проявляют необыкновенную активность в вопросах окружающей среды и связей с общественностью, создавая необходимую сеть контактов для своих родственников-Гару.

Территория: Дети Геи первоначально происходят родом из культур Плодородного Полумесяца и Финикии, но племя в течении тысячелетий распространилось повсюду. В наше время большинство Детей считает Северную Америку своим родным домом, но их присутствие требуется везде.

Племенной тотем: Единорог

Начальная Сила воли: 4

Ограничения на дополнения: Нет ограничений

Начальные Дары: Милосердие, Прикосновение Матери, Устойчивость к боли

Реплика: Я учу уважать природу, вместо того, чтобы бояться ее. Мы уничтожаем то, чего мы боимся. Так вот почему вы убиваете людей, не так ли?

Стереотипы

Питер Падающий-Свет, Теург Детей Геи высказывает свое беспокойство:

Вендиго: Мы пытаемся помочь им, но их гордость препятствует этому. Их сердца яростно горят, но их души переполнены горьким холодом.

Грызущие Кость: Они - нашей крови; мы не можем позволить себе, чтобы они стали изгоями нашего общества.

Гуляющие по Стеклу: Они приспособили свою жизнь во владениях Ткача, но надолго их хватит за пределами своего аквариума?

Красные Когти: Я люблю их честность. Но все равно жестокость Когтей слишком велика.

Молчаливые Странники: Я завидую их свободе, но «прощай» слишком часто слетает с их уст.

Повелители Тени: Гару должны помогать друг другу, за исключением Теневых Лордов, которые поглощены помощью самим себе.

Потомство Фенрира: Это хорошо, когда вы гордитесь своей работой… только если это не уничтожение любого, кто не бродит на расстоянии вытянутой руки.

Серебряные Клыки: Сильный и благородный лидер должен, несомненно, связать племена вместе. Так к чему все эти споры и разногласия?!

Уктена: Если мы не можем вернуть им захваченное остальными племенами, так хотя бы залечим их раны.

Фианна: Их сильные сердца не могут сдерживать той смеси печали и радости, которую они чувствуют. Многих из них я зову своими друзьями.

Черные Фурии: Подобно нам, Фурии видят необходимость излечить этот мир. Различие лишь в том, что они отвергают слишком многих, кому нужно милосердие.

Звездочеты: Тяжелая утрата. Они помогли нам прекратить Владычество; нам нужна их мудрость, как никогда ранее.

Красные Когти

Гару в древности держали под контролем популяцию людей, ибо знали об опасной тенденции человека к распространению, если за ним хорошенько не присматривать. В конце концов племена сжалились и покончили с Владычеством, и теперь человечество расползлось по всему миру подобно раковой опухоли так, что представить себе невозможно. И только одно племя защищает возврат к старым путям – это племя Красных Когтей. Только люпус может стать членом племени; человек никогда не осквернит кровь этого племени. Для остальных Гару Когти являются предупреждением того, что случается с теми, кто отказался от своей человеческой половины; без этого они стали зверьми в большей степени, чем простые волки. Их дикий рык тревожит любого хомида Гару.

Когти чутко соблюдают традиции, но не традиции Серебряных Клыков, а своих братьев волков. Иерархия Когтей сильнее, чем в остальных племенах, определяется личной силой, хитростью и выносливостью. Члены стаи испытывают остальных, и только лучший может стать вожаком. Вожак требует от стаи полной лояльности, и стая дает ему это. Он получает лучшую долю добычи, остальные едят после него, но все члены стаи будут сытыми. Закон племени прост и четок. Если против Гару совершено преступление, стая не спорит и не критикует виновника – быстро вершит правосудие и идет дальше.

Красные Когти обитают в глуши, подальше от шума и смрада человеческих поселений. Их территория часто помечена черепами нарушителей границ. Для Когтей непроходимые дебри – родной дом, в отличие от остальных Гару, которые не рискуют туда соваться. Даже их недруги из остальных племен знают, что у Красных Когтей хорошая память, и что они, вероятно, совершают обряды и хранят секреты, давно забытые остальными Гару.

Сейчас, когда леса вырубаются, каэрны сносятся, охотничьи угодья сокращаются, Родня выслеживается и отстреливается, возмущение племени Грифона превысило всякий предел. Ненависть Когтей к человечеству – притча во языцех; они живут памятью от том, когда во времена Владычества Нация Гару удерживала рост рода людского. Но не все Когти выступают за уничтожение людей. Некоторые верят, что достаточно вести политику ограничения рождаемости. Действительно, есть люди, которые живут на территории Когтей, которых немного и они достаточно уважительно относятся к волкам. Обычно же стая дает урок тем, кто не испугался и не воспользовался безопасностью омерзительных городов.

Многих интересует, не искажены ли Когти Вирмом; слухи говорят, что их жестокость по отношению к людям сопоставима со злыми обрядами Танцоров Черной Спирали. Когти совершенно искренне убивают мужчин, женщин и детей, но делают это быстро. Одни получают от этого удовольствие, другие относятся к убийствам как к обязанности, но никто не заставляет жертву мучаться (хотя могут это с легкостью сделать). Некоторые молодые Когти в течении последних лет начали разрабатывать подробные планы об установлении мини-Владычества, и это тревожит старейшин. Упиваться ужасом жертвы – это одно, а вот продлять агонию на несколько дней… на это только люди способны. Мрачной Тайной Красных Когтей является то, что некоторые Гару поедают людей, игнорируя соответствующую часть Наставления. Эти хитрецы говорят, что эта часть вошла в Наставление по требованию Звездочетов, а если они ушли, то и эти заповеди больше никого не касаются.

Внешность: В форме волка, Когти обычно очень крупны, с огромными лапами и челюстями. По остроте когти смахивают на кошачьи. Мех варьируется от красноватого до коричневого. Очень необычными являются включения кроваво- или ярко-красного меха. Когти хвастаются, что это сама Гея отметила их как своих сторонников, кто должен указать истинное место

людям. Менее категоричные племена говорят (шепотом), что это знак позора как единственных приверженцев устоев Владычества.

В форме Хомид (которую они редко принимают), Когти – неопрятные, лохматые и ссутуленные; никогда хорошо не выглядят. Они очень неуклюже ходят на двух ногах, а несовершенные органы чувств людей их здорово нервируют.

Родня: Красные Когти охраняют по всему миру сокращающиеся волчьи стаи. Многие не признают человеческую Родню, из-за чего было много кровавых конфликтов с другими племенами. Все волки, Родич это или нет, драгоценны для племени, даже щенок важнее нескольких человеческих жизней. Смерть волка от истощения или болезни – повод для скорби, смерть от рук охотников – повод ля мести.

Территория: Красные Когти селятся в глубокой глуши, где тлетворное влияние людей отсутствует напрочь. Иногда стаи располагаются около цивилизации, но только с целью нападения на противника.

Племенной тотем: Грифон

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Красные Когти не могут иметь Союзников, Контакты и Ресурсы. Их Родней могут быть только волки.

Начальные Дары: Звериный язык, Запах бегущего по воде, Волк у ворот

Реплика: Почему мы должны подчиниться новому Владычеству, где люди правят волками?

Стереотипы

Рысь-Убийца, Галлиард Красных Когтей, спокойно воет:

Вендиго: Гордое племя, более честное, чем какое-либо другое.

Грызущие Кость: В стае всегда есть низший. В Нации Гару это Грызущие Кость.

Гуляющие по Стеклу: Это отвратительно! Сражаясь с Вирмом, они продали Ткачу свои души!

Дети Геи: Мир это хорошо. Мир с твоим врагом – нет. Люди – твои враги.

Молчаливые Странники: С ними что-то не то. Волки не должны блуждать по одиночке.

Повелители Тени: Они хорошее испытание для Серебряных Клыков, только Лорды никогда не будут править. Своей ложью они скрывают свою слабость.

Потомство Фенрира: Они дерутся как росомахи, да они росомахи и есть.

Серебряные Клыки: Вожак стаи должен править. А они жирные, вялые и сумасшедшие.

Уктена: Они хранят много секретов, которые не отличимы ото лжи. Слишком легкомысленны по отношению к Вирму.

Фианна: Когда воют, у них красивый голос; в остальном случае они напиваются и дерутся.

Черные Фурии: Это неправильно – отвергать своего отца и любить только мать. Оба нужны.

Звездочеты: Хорошо, что они оставили нас. У них нет инстинктов, они только думали, думали, думали!

Молчаливые Странники

Загадочные путники, неутомимые разведчики, вестники – все это Молчаливые Странники. Их корни тянутся из Африки и Среднего Востока, но их можно встретить где угодно, путешествующих и наблюдающих. Для них дом – это дорога, а каэрны и жилища Родни не более чем простой привал. Они одинаково хорошо следуют по любому пути, из песка ли он, бетона или духа. Они изучают те места, где никогда не было остальных оборотней – или вообще никого. Они суют свои носы туда, куда не следовало бы, и идут дальше, пока не найдут следы Вирма или что-то не менее интересное. Они посещают каэрны остальных племен, а также ладят с

магами, духами и феями. Другие пытаются разглядеть в них один из аспектов Вирма, но это не так. Странники идут путями мертвых в поисках скрытых знаний неупокоенных призраков. Аромат Темной Умбра витает над ними, увеличивая таинственность, которая их окутывает.

Хотя не существует открытого противостояния между Странниками и остальными племенами, многие оборотни не доверяют последователям Совы. Возможно потому, что они путешествуют поодиночке или парами. Волк-одиночка – это всегда повод для подозрений, тем более, если это Странник. Возможно потому, что они появляются незваными, неся на устах тревожные вести и с темными предзнаменованиями в глазах. Возможно потому, что после беседы со Странником у собеседника остается чувство, что он сказал больше, чем получил взамен от загадочного наблюдателя. Все эти причины имеют место быть.

Странники – племя очень противоречивое. Они стремятся к удобству и комфорту, но сами ничего для этого не делают. Подобно остальным Гару, они охотно вливаются в стаю, но не могут выдержать – и опять оказываются в пути. Септы обычно понятия не имеют о том, что Странники находятся в его пределах до той поры, пока сами Странники не объявятся, чтобы сообщить срочное предупреждение, из-за чего получили заслуженную репутацию гонцов плохих новостей. Также является истиной то, что Молчаливые Странники – эксперты по сбору информации из случайных разговоров. Хоть они и умелые рассказчики, они предпочитают слушать, чем говорить. У них есть ряд методик манипулирования собеседником, пока тот не выложит все, что знает.

Кроме Бэйнов и Танцоров Черной Спирали, самыми ненавистными противниками для них остаются вампиры. Оборотень, если он мудр, не будет иметь дел с вампирами, но Странники – это особые враги «пиявок», хотя немногие за пределами племени знают почему. Легенды племени гласят, что в древности племя сражалось с армией вампиров под предводительством темного властелина, известного как Сутех. В последнем сражении Сутех

наложил могущественное проклятие, которое рассеяло племя из родного Египта по четырем ветрам. В наше время, земли Нила – единственное место, где они не могут найти покоя. Но хуже всего было то, что проклятие разорвало контакт племени со своими предками. Ни один Странник не нашел, многие отправлялись на поиски в мир духов, но тщетно. Среди Молчаливых Странников распространен обычай брать себе египетские имена в честь своего утраченного наследия.

Как ожидается от кочевников, Странники имеют меньшее число каэрнов по сравнению с остальными племенами, и там достаточно высокая текучка. Члены септа, которые продержались один или два сезона, достаточно подготовлены для служения септу, чтобы не поддаться зову дороги. Подобно септу Колесо Птах в Касабланке, септы часто размещаются на перекрестках, чтобы дорожные истории могли смягчить утрату путешествий.

Странники заводят много друзей, но удачлив тот друг, который встретит Молчаливого Странника дважды. Когда они присоединяются к разноплеменным стаям, они показывают своим товарищам уважение к смерти – Странники особенно чувствуют ее. Они также известны краткими, но интенсивными отношениями с Родней, поскольку длительные отношения невозможны с тем, кто завтра будет очень далеко. Худшее, что Гару или Родич может сделать со Странником – заставить его остаться против желания, принуждением или чувством долга. Они вскоре понимали, что сердце Странника принадлежит только дороге; с подрезанными крыльями они становятся несчастными. Походные истории у костра гласят, что некоторые зачахли и умерли от того, что не смогли выдержать утраты своей свободы.

Это – жизнь одиночки, и часто смерть настигает его также в одиночестве. Странники редко умирают среди друзей, их они больше никогда не увидят. Существует обычай, согласно которому старый или

немощный Молчаливый Странник отправляется в Умбра, чтобы никогда не вернуться. Они надеются найти там своих возлюбленных.

Внешность: Изначальные Молчаливые Странники происходят из Северной Африки и Среднего Востока, и их лица сохранили характерные черты. Однако они скрещивались с самыми разнообразными народами. Независимо от этнического признака, все они – худые и подтянутые из-за постоянных путешествий. В форме волка, они поджаристы и тощи, словно шакалы с древнеегипетских рисунков, с гладким черным мехом и желтыми глазами.

Родня: Разбросанные по миру, Родня Странников также в пути – кочевые бедуины, цирковые труппы, водители грузовиков или обычные бродяги.

Территория: Везде. Нигде. Как вечные путники, редки те Странники, которые две луны проведут на одном месте.

Племенной тотем: Сова.

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Молчаливые Странники не могут иметь дополнения Ресурсы и Предки.

Начальные Дары: Чутье Вирма, Тишина, Скорость мысли

Реплика: Проснитесь! Вставайте! Дыхание Вирма идет за мной следом.

Стереотипы

Лерли Безлунное Небо, Галлиард Молчаливых Странников, рассказывает несколько историй:

Вендиго: Их гордость и благородство остальным не просто понять. Я уважаю их, и надеюсь, что придет то время соединиться.

Грызущие Кость: Домоседы, но с ними все в порядке. Особенно, когда у вас насморк – не так воняют.

Гуляющие по Стеклу: Гару – творения баланса; Гуляющие слишком приблизились к человеческой стороне. Они приспособились к миру, но утратили часть себя.

Дети Геи: Каэрны Детей Геи – прекрасное место набить живот и смыть пыль. Но через пару дней они все же призовут примкнуть к их общему делу.

Красные Когти: Недалеко ушли от Гуляющих по Стеклу. Взращивание в себе волка за счет человека сделало их жестокими по сравнению с нашей волчьей Родней.

Повелители Тени: Если бы они использовали с ту энергию, с которой они пытаются сместить Серебряных Клыков, уничтожая Вирма, наши дела были бы намного лучше.

Потомство Фенрира: От них легко отделаться, если бы мы не знали, что если они сказали «умрем за Гею», то так и будет. Надо больше привлекать внимание.

Серебряные Клыки: Им следует покинуть свои тронные залы и пробежаться один-два круга. Свежий воздух вмиг вычистит всю паутину, накопившуюся в их головах.

Уктена: Они – живое доказательство того, когда знаний становится слишком много.

Фианна: Только у них есть понимание, какие рассказы нам нужны. И тем лучше, что они больше любят болтать, чем слушать. По моему мнению, нет каэрна лучше, чтобы провести ночь.

Черные Фурии: Достойны уважения, но они открывают собственные двери.

Звездочеты: С таким широким кругозором, и все время смотреть внутрь? Ну ладно, хорошо, они идут своей дорогой, я – своей.

Повелители Тени

Господство и подчинение, власть и зависимость – вот такие понятия формируют основу общества Повелителей Тени. Иерархия – это все. Никакое племя не организовано так твердо; их старейшины – мастера политики, да еще вдобавок с репутацией вероломных предателей. Пока остальной мир неотвратимо погружается во тьму, они доказывают, что только политическая

сила может удержать Нацию Гару вместе. Руководство – вот истинная ценность, и оно должно достигаться любыми средствами. Лорды, манипуляторы и макиавеллисты, весьма опасны. С затаенной яростью перенося подозрения и недоверие остальных, они скрывают свои темные планы и тайную деятельность. Отомстить лучше всего тогда, когда ваши конкуренты менее всего ожидают этого…

Новички Повелителей Тени открыто льстят своим старейшинам, что они благородны, величавы, хитры и горды, поскольку весьма опасаются их. Старейшины племени прославились своим коварством и беспощадностью, но они также честолюбивы и самонадеянны. Искреннее единство племени, сложные заговоры, талантливые шпионы и лидеры, работающие в состоянии постоянной конкуренции, создали этот порядок неудержимого политического механизма. И все же эта страсть к тиранической власти является их величайшей слабостью. Если племя перестает получать свежие силы, оно начинает бороться за власть внутри племени. Поэтому если амбициозный Повелитель Тени получает власть, он должен быстро и решительно покончить с оппозицией. В целом же это приводит к ослаблению племени.

Повелители Тени сформировались на территории Восточной Европы. Во времена Владычества многие из них были тиранами первого порядка; в наше время некоторые Лорды с нетерпением мечтают возродить те времена вновь. Многие из Повелителей имели репутацию лояльных помощников, поддерживая и защищая власть вожаков. Но когда Владычество пало, Повелители Тени решили действовать отдельно от остальных Гару. В то время как остальные провозгласили мир, Лорды воевали с мятежными деревнями. С тех пор они заработали свою репутацию обманщиков.

В течении тысячелетий на Балканах, Лорды следили как человеческие племена и страны предают и сговариваются друг против друга… и многому научились на чужих ошибках. Вокруг их сильнейших каэрнов все время находились очень могущественные силы, включая древнейших вампиров.

Выживание зависело от создания или разрушения альянсов с различными фракциями. В наше время Теневые Лорды являются подлинными знатоками в искусстве сделок с темными силами, в том числе и с отвратительными кровососами. Немногие осмеливались понять мотивации таких изощренных в интригах монстров.

Традиции их общества сбивают с толку других оборотней, многие из которых предпочитают держаться подальше от политики Гару. Например, Повелитель Тени будет строить заговоры против слабого лидера, но уважать сильного. Лидеры септа знают, что Повелителю можно поручить задание раскрыть тайные сговоры и инакомыслие, но только если Повелитель поддерживает политику лидера септа. Многие вожаки предпочитают держать Повелителей на виду, искореняя мятежи в зародыше, лишь замечая, с кем Повелитель Тени общается чаще остальных.

Среди Повелителей Тени, вожаки-тираны удерживают свою силу и привилегии при помощи упорства, обмана и постоянных уловок. Увлеченные политикой среди Гару, они считают себя хранителями Наставления, или, по крайней мере, «правильными» толкователями его. Рагабаши утверждают, что спор с Филодоксом Повелителей Тени также бесполезен, как переохлаждение Вендиго, также опрометчив, как оскорбление Фенрира трусом, и также бессмыслен, как грабеж Грызущего Кость.

Любой Повелитель Тени уважает сильного и презирает слабого, так что почти все Повелители рассматривают Серебряных Клыков как ослабевших и дряхлых реликтов прошлого. Их величайшая цель – узурпирование власти Клыков. После этого, власть над Нацией Гару, и как следствие, власть над родом человеческим. Поскольку они правят через страх и угрозы, Повелитель Тени никогда не должен демонстрировать сочувствия или терпимости по отношению к слабому. Они постоянно разыскиваются агентами Вирма. Повелитель Тени способен удивительно легко вспорхнуть на вершину власти, но может и чудовищно пасть со своего трона, если не будет соблюдать осторожность.

Внешность: Повелители Тени предпочитают пугающую внешность, считая, что страх вызывает уважение. Типичный Повелитель мрачен и задумчив, с повелевающими манерами. Некоторые – приветливы и открыты, даже чутки, тогда как другие крадутся и раболепствуют, надеясь стать советниками каэрна. В форме Люпус Повелители очень крупны и коренасты, часто напоминая огромных питбулей; мех, соответственно, темный. Многие хомиды перекидываются в эту форму в промозглую или дождливую погоду.

Родня: Старейшие семьи происходят из Восточной Европы, но племя распространило группы Родичей в остальные части мира. Интеллект является самым ценным признаком. Продолжение рода обычно происходит после долгих лет бурных и бестолковых романов. Женщины Повелителей Тени иногда превосходят мужчин в обращении со своей Родней. Безжалостный бизнесмен, превосходный криминальный воротила или военный диктатор – никто не сможет устоять перед напористостью своей поклонницы. Родня, между тем, никогда особо не избалована. Слабаки и жертвы недостойны продолжать род.

Территория: Мрачные пейзажи с темной, угрюмой красотой притягивают племя. Земли, окружающие их каэрны, прекрасно подошли бы для съемок классических фильмов ужасов. Крутые горы, темные леса и стелющиеся туманы прекрасно подходят для обрядов и медитаций Повелителей. Из-за регулярного поклонения Деду Грому, штормы – обычное дело там, где преобладают Повелители Тени.

Племенной тотем: Повелители Тени почитают Деда Грома, некоторые не связывают служение ему и Матери Гее.

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Повелители Тени не могут брать дополнения Союзники и Ментор. Любой такой союз будет временным в лучшем случае, в худшем – стимулом к предательству.

Начальные Дары: Аура секретности, Роковой изъян, Перехват преимущества

Реплика: Ты дурак! Наш неприятель – псих, тиран, который просто так все не оставит. Подобно многим честолюбивым людям, он имеет свои недостатки. Возможно, вы должны доверить мне совершить налет против него. Уж я-то знаю, о чем он думает…

Стереотипы

Янос Крыло Ворона, Филодокс Повелителей Тени, сообщает секреты от своих шпионов:

Вендиго: В своих ледяных сердцах они могут хранить злобу долго-долго.

Грызущие Кость: Отчаянно нуждаются в помощи. Если вы будете им покровительствовать, они покажут вам самые интересные тайны своего рода. Их талант к скрытности на войне значительно недооценен.

Гуляющие по Стеклу: Чем дольше остальные боятся или пренебрегают ими, тем нужнее им объединиться с нами. Пока они остаются урра, они не могут отказываться от нашей помощи.

Дети Геи: Спокойствие – это их стихия. Это дает нам возможность основательнее подготовиться к войне.

Красные Когти: Излагайте им свои аргументы быстро и проще. Они не мастера логики, это уж точно.

Молчаливые Странники: Будьте осторожны. У них есть несколько необычных союзников, которых трудно понять. Если Странники не могут разведать самостоятельно, то знают тех, кто может это сделать.

Потомство Фенрира: Как говорится, «Скажите им слово о войне – они скажут два». Несколько правильно подобранных слов, и они сразятся – и, скорее всего, убьют, - того, кто стоит на вашем пути.

Серебряные Клыки: Их время прошло, но не недооценивайте их. Они полны сюрпризов, как и мы. Но не удивляйтесь, когда мы наконец-то сможем поссать на их могилы…

Уктена: У них много скелетов в шкафу; достаточно тьмы, чтобы шантажировать их. Следите и постигайте. Только их репутация не позволяет им участвовать наших планах…

Фианна: Не забывайте, что они знают Наставление, почти как мы. Почти.

Черные Фурии: Их гордость – их погибель, и они определенно чувствуют необходимость доказать это. Пока вы с ними дружны, вы знаете как их завоевать… завоевать их доверие, я хотел сказать.

Звездочеты: Вам требуется нечто большее, чем их дезертирство, чтобы понять, насколько нельзя было доверять этому племени?

Потомство Фенрира

Любой Потомок гордо демонстрирую собственные шрамы, это их вековое наследие воинов. Потомство Фенрира, или просто Фенриры, герои в истинном смысле этого слова. Они стремятся найти сражение и умыться кровью противника. Имея корни среди скандинавов, тевтонцев и саксов, они сохранили суровые отношения той жестокой эпохи. Саги, Эдды и поэмы тысячи лет назад вдохновляли их на великие проявления доблести. По общему признанию, оборотни других племен потрясены их чудовищным и безжалостным поведением, даже по отношению к другим Гару. Немногие отступят в бою, еще меньше способны на милосердие; но все одинаково полны желанием продемонстрировать свое боевое мастерство. Сила – величайшее достоинство среди Потомков. В бесконечных сражениях, они становятся сильнее… или погибают.

Фенриры кажутся остальным племенам свирепыми и агрессивными. Даже их молодняк охотно отдаст свои жизни в ходе бесконечной кампании против Великого Змея Тьмы. Те оборотни с подобающей родословной, кто не родился в племени, должны сперва доказать, что они достойны стать Фенрирами. Лучше всего тем, кто рожден Родней европейской группы, но септы часто принимают смельчаков из других этнических групп. Путь к

славе, как известно, не легок. Племенные Обряды Перехода неизбежно кровавы и подчас смертельны. Принятые новички постоянно подвергаются испытаниям и вызываются на дуэли. Даже те оборотни, что не были рождены под полной луной, должны демонстрировать способности воина. Слабый Потомок умрет, сильный – выживет.

Призывая к великим подвигам, Галлиарды-Фенриры, именуемые скальдами, декламируют многочисленные эпосы, в которые оборотни-герои сражались с превосходящим противником. Пока они жаждут крови и славы, Потомки не видят тьмы в самих себе. Фатализм среди них очень распространен. Настоящему герою неважно, жив он или мертв; он уничтожает своих противников, вдохновляя своей доблестью Галлиардов на написание героической саги. Как можно догадаться, потери среди Фенриров высоки. Даже если победить невозможно, Потомок Фенрира предпочтет геройски погибнуть, чем сбежать, поджав хвост. Назвать Фенрира трусом равносильно самоубийству.

Племя видит себя как авангард в бесконечной борьбе против Вирма. Их болезненное стремление к власти очевидно. Некоторые даже приняли идеи арийского расового превосходства, запятнав этим честь племени. Другие считают себя выше остальных Гару, поскольку сохранили свои высокие идеалы сквозь тяжелые испытания. Эти оголтелые шовинисты насмехаются над «гражданскими правами» и «демократией». Сильнейший должен командовать слабыми; ему нет места среди трусов и неудачников.

За последнее столетие племя было вынуждено модифицировать свое шовинистское мировоззрение. Другие племена считают их женофобами и жлобами, но женщины всегда занимали особое положение среди Потомков. В ходе XX века самки Фенриров изменили традиционную роль женщины в племени. В ходе противостояния они доказали, что они достойны быть равными мужчинам. Иногда иной старейшина косо посмотрит на равноправие женщин, но быстро меняет свое мнение, когда ему прокусят ухо. Самки Фенриров упрямы и сильны не менее Черных Фурий. К

несчастью, он слишком упорно настаивают на своем превосходстве. Как результат - дуэли, поражающие размахом.

Если Потомки соберутся, то никуда не деться от жестоких поединков и невероятных испытаний. Племенные вече всегда идут под полной луной, и всегда милитаристичны. Аруны доминируют на этих собраниях, стремясь в бою отстоять свое право на руководство. Любой присутствующий, чтобы участвовать в священных племенных обрядах, должен пробежать сквозь беспощадный строй оборотней. Пропускание через строй сопровождается ритуальным кровопусканием, нанесением на плоть рун и пытками захваченных противников. Мистические обряды включают в себя продолжительные поединки, часто с духами, которых подчиняют воле могучих Теургов.

Фенриры видят жизнь как долгую, трудную борьбу; мир для них – невообразимая мечта. С такой философией, они находят глубокое понимание своего внутреннего Зверя, чудовищных инстинктов и безграничной ярости. С приближением Последних Дней, эти герои имеют шанс с оружием в руках заработать себе место в Валгалле. Они верят, что величайшее поле боя уже подготовлено для них в Умбра: Вигрит, область, где состоится последнее сражение Апокалипсиса. «Последняя зима», Фимбулвинтер, станет концом всех народов. Армии зла незримо множатся, чтобы окончательно уничтожить Гару. Потомство Фенрра готовилось к этому не одно поколение. Если Рагнерек и наступит, они радостно встретят его с заточенными когтями и клинками.

Внешность: Фенриры – очень воинственное племя. Очень мускулистые, гордо несущие свои боевые шрамы. Их форма Люпус имеет большое сходство с крупными серыми волками Скандинавии, агрессивными зверями с широкими лапами и огромными челюстями. У многих есть темные пятна на меху, хотя считаются эталоном те Потомки, у которых мех однородного цвета. В форме Хомид многие похожи на скандинавов, германцев или англосаксов, но современные Фенриры могут происходить из

любой культуры, будучи достаточно сильными воинами. Почти все Потомки носят впечатляющие шрамы и татуировки. Некоторые даже церемониально выжигают на меху или вырезают на коже руны.

Родня: Потомство Фенрира сначала жили на своей племенной родине в Северной Европе, но они свободно проникали в другие земли через путешествующих викингов. Многие из их Родни живут в сельскохозяйственных районах. Многие любят селиться в сельскохозяйственных районах поблизости от своих Родичей, некоторые из которых возмущены использованием людей как племенной скот.

Территория: Любое священное место, должным образом не защищенное, может стать объектом агрессивной «защиты» Фенриров. Они имеют дурную репутацию захватчиков племенных каэрнов под видом их охраны. Подобно Вендиго, они выживают при очень неблагоприятных условиях, охраняя свои каэрны в свирепые шторма и жестокие зимы. Самые большие владения находятся в Шварцвальде и на скандинавских просторах.

Племенной тотем: Фенрир

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Потомки не могут приобретать дополнение Контакты. Истинными друзьями могут быть только товарищи-Фенриры. Они могут иметь Ментора, но он будет только советчиком, защиты от него ждать не надо. Тот, кто не может самостоятельно выжить, заслуживает смерти.

Начальные Дары: Отточенные когти, Устойчивость к боли, Образ Фенрира

Реплика: Здесь ощутимо смердит злом. Я думаю, они превосходят нас численно четверо к одному. Какая досадное недоразумение. Что? Вы думаете, что мы отступим? Никогда! Настало время великой славы!

Стереотипы

Кулак Вотана, Арун Потомок Фенрира издевается над своими конкурентами:

Вендиго: Способность Вендиго отстоять свои суровые северные земли говорит об их несгибаемом духе. Мы стоми в авангарде, но они достойны прикрывать наши спины.

Грызущие Кость: Помойные черви. Я полагаю, каждому септу нужны обыватели. В стаю их следует звать, когда все остальные потерпели неудачу. И даже тогда, своими методами они принесут вместо подвигов великий стыд.

Гуляющие по Стеклу: Я все еще не понимаю их. Они скорее люди, чем волки. Берегитесь их странных путей.

Дети Геи: Я терпеть не могу их невыносимого лепета! Их место в септе рядом с Грызущими Кость. Я видел несколько их Арунов в поединке, но предпочел бы видеть их убивающими своих противников…

Красные Когти: Мы должны сделать все, чтобы объединиться с Когтями. Их инстинкты сильны, а свирепостью своей равны Фенриру. Пока они не видят своего настоящего противника. Слишком поздно, чтобы почерпнуть силу из человеческих стад.

Молчаливые Странники: Работай дальше, Странник! Возвращайся, когда что-то найдешь… то, что мы можем убить вместо тебя!

Повелители Тени: Иметь дело с ними – все равно что играть. Вы можете неожиданно выиграть или потерять все из-за обмана. Слушайте своих инстинктов, разговаривая с ними. Их сладкие речи отравлены ложью.

Серебряные Клыки: Если они живут своим прошлым, то они хорошие правители. В остальном – они стремятся покрасоваться на своих вече, но я бы предпочел бы иметь рядом с собой сильных бойцов. Не удивляйтесь, если придется забрать у слабых Клыков их отличный септ.

Уктена: Их предки были достаточно слабыми, чтобы потерять свои земли, так как заключали мрачные сделки и сомнительные пакты. Не забывайте следить за проявлениями среди них искажений Вирма.

Фианна: Ох! Какая страсть в сражении! Какие горячие споры! Какие утонченные эпосы! Мы находим их забавными, но они все еще держат злобу против нас. Я представляю себе, как наши предки надрали им задницу!

Черные Фурии: Их воины свирепы, но они должны с большим почтением относиться к великим героям. Возможно, мы должны проучить их снова.

Звездочеты: Оставить Нацию Гару в такое время равносильно суициду. Даже сильное племя не сможет самостоятельно выжить во время Апокалипсиса, не то что Звездочеты.

Серебряные Клыки

Серебряные Клыки – самое гордое и благородное племя. Прослеживая свое происхождение от Прародителя Волка, они вобрали в себя самое лучшее, что есть в Гару: сила, благородство, стойкость, преданность и величие. Своими героическими деяниями и внушающим уважение лидерством, они объединяют племена против общих врагов.

Это только одна сторона истории. Менее лестно выглядят они как врожденные правители, живущие памятью дел своих дедов-королей. Они увязли в строгой приверженности традициям, истинные цели которых давно утеряны во времени. Правление Клыков сменилось железным соблюдением регламентированных процедур. Они одряхлели; власть племени заканчивается за дверьми правящего совета.

Что истинно? Судя по всему, оба варианта. Безусловно, Серебряные Клыки соответствуют легендам древности. В бою Клыки были несравненны, вдохновляя своих соратников и сражаясь в первых рядах; в мирное время они были посредниками в спорах, удерживая племена от вражды… слишком часто. Они собрали лучшую Родню из аристократии разных стран Европы и Азии.

Но через столетия все изменилось. Их могущество сократилось, как среди людей, так в обществе Гару. Многие оборотни в последнее время заметили, что Клыки стали чрезвычайными неврастениками, обнаруживая незначительные причуды как например, рассеянность или сверхразвитое чувство мести. Тенденция впадать в Харано ими охотно объясняется ценой

тяжкого бремени правителя в это неспокойное время. В отношении остального, у богатых свои причуды, не так ли? Некоторые судачат, что столетия селекции исключительных линий крови начинают давать о себе знать. Но племя Сокола настаивает, что их исключительность определяется чистой крови, которая течет в их венах.

Серебряные Клыки позаимствовали много традиций у своей благородной Родни. Территория поделена на «протектораты», управляемые королями (по традиции, всегда Арунами), которые возглавляют дворы. Двор разделен на ложу Солнца и ложу Луны. Первая имеет дела с мирскими вопросами, типа бизнеса или торговли, тогда как вторая занимается возвышенными материями вроде проблем популяции люпусов. Собрания двора и малые вече – продолжительные мероприятия, на которых все заинтересованные стороны пререкаются по каждому пункту. Формальные вече занимают всю ночь (одно только вступление Короля занимает полчаса). Обсуждение важных дел может продолжаться несколько дней.

Многие Гару все еще видят в Клыках лидеров, оказывая им уважение, выработанное тысячелетними обычаями. Другие считают их номинальными главами, не более чем животными-талисманами. Немало Гару считает их бесполезными, поскольку в самый отчаянный час скверное решение может стоить драгоценных жизней. В последнее время недовольный ропот стал гораздо громче. Повелители Тени не теряли зря времени, раздувая волнения, но открытого свержения власти так и не произошло. Лояльно настроенных оборотней пока достаточно, чтобы сила Клыков сохранилась, но племени Сокола настало время проявить инициативу. Движение внутри племени, Реноваторы, особенно энергично призывает возродить мощь племени, прежде чем оно развалится.

Одна из величайших сил Клыков – персональное обаяние. Лидер, часто встречающийся с другими Гару, может объединить враждующие фракции силой своей индивидуальности. К несчастью, многие занимаются делами

двора и заставляют остальных прибыть к ним. Изолируясь таким образом, они уменьшают свою эффективность.

В это мрачное время, многие Гару ищут силы в собственных племенах и не стремятся цепляться за безумцев, которые тянут их в Бездну. Сейчас, когда воины Геи находятся на грани поражения перед Вирмом и Ткачом, Серебряные Клыки имеют шанс доказать то оказанное им доверие, которое еще у немногих сохранилось.

Внешность: Серебряные Клыки происходят от аристократии Европы и Среднего Востока, хотя одно благородное семейство основалось в Индии. В форме человека они имеют изящные черты, часто с семейными особенностями, как например, характерный нос или уши. Форма волка всегда очень изящна, мех серебристый или белый, морда вытянута, хвост роскошен и всегда расчесан. В любой форме они носят несколько ювелирных украшений.

Родня: Клыки хранят очень детализированные генеалогические древа своих Родичей, которые могут занимать целые библиотеки. Человеческая Родня – безупречного происхождения от знатных семей Европы; Россия всегда была особенной вотчиной Клыков. Финансовый вопрос в этом случае вторичен. Небогатая ветвь Романовых гораздо ценнее, чем новоявленное семейство индустриалов, произошедшее от мелких воришек. Также племя держит контакт со своей редкой волчьей Родней, живущих на необъятных просторах России и западной Канады.

Территория: Септы Серебряных Клыков разбросаны по всем землям Гару. Они обычно держат под своим контролем определенные страны, к неудовольствию племен, у которых эти территории были изъяты. Они живут на землях с роскошными видами – цепи крутых гор, приморские утесы или лесистые долины – все должно соответствовать величию Серебряных Клыков.

Племенной тотем: Сокол.

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Серебряные Клыки должны тратить не менее трех пунктов в дополнение Чистота Рода.

Начальные Дары: Соколиная хватка, Сияющее пламя, Чувство Вирма

Реплика: Я раньше кого бы то ни было встал под знаменем Сокола. Примкните свои штандарты к моему, и ни один Танцор не сможет помешать нам отбить утерянный каэрн. Вы со мной? Тогда за мной, во имя Геи!

Стереотипы

Малькольм Саммерсбрайт, Филодокс Серебряных Клыков говорит с должной искренностью:

Вендиго: Мудрые и могучие, обособленные и надменные. Я не уверен, что они – наши союзники, но оба племени смогли бы извлечь пользу, соединившись вместе.

Грызущие Кость: Жалкие создания, они пререкаются на улицах, и затем ожидают, что мы пригласим их в наши особняки! Они – Гару… технически, но они относятся к той семейной ветви, которую следовало бы поскорее забыть.

Гуляющие по Стеклу: Города сделали их мягкими. Городская жизнь сделала их странными.

Дети Геи: Радостные любители мира, нам приятно их внимание. Если бы они еще смогли облегчить наше бремя. Тем не менее, они помогают сдерживать остальных.

Красные Когти: Они слишком тесно связали себя со Зверем, и они страдают от этого. Они никогда не являются ко двору и редко делают то, о чем мы их просим; но, видев неповиновение в других племенах, я считаю, что они просто забывают про собрания.

Молчаливые Странники: Загадочные путники, которых я предпочитаю видеть в походе, нежели у себя – они редко приносят хорошие новости.

Повелители Тени: У них «голодный взгляд». Мы всегда сможем поставить их на место.

Потомство Фенрира: Все жалуются, что Потомки все время жаждут войны; но их нельзя назвать бесчестными, не назвав себя лжецом.

Уктена: Хранители секретов высшего класса, которые могут указать истину среди своих тайн.

Фианна: Мы благодарны им за их песни, которые успокаивают, ободряют и напоминают нам старые времена. Мы осмотрительны из-за их высмеивания нашего лидерства. Мы бессильны, наблюдая их пьяные выходки.

Черные Фурии: Как такое благородное и заслуживающее доверие племя может так зайти в тупик?

Звездочеты: Они были мудрыми советниками, даже немного не от мира сего. Жалко, что они выбрали такой самостоятельный путь.

Уктена

Племя Уктена сформировано анимистическими (некоторые говорят примитивными) народами со всего мира. Они – «угнетенный мир» Нации Гару, племя разных культур, которые утеряли свое наследие. В течении своей истории, остальные культуры медленно вторгались и завоевывали их исконные территории. Их Родня неоднократно изгонялась со своей родины. Поколения страданий взрастили в их темных сердцах ненависть и жажду мести. Ходят слухи, что в результате этого иные обратились к Вирму. Тогда как они собирают по всему миру все мистическое и волшебное, многие занялись темным искусством, оккультными учениями и запрещенными знаниями.

В свое время, племя было одним из трех самых больших, беспрепятственно перемещавшихся по диким пустошам. Задолго до своего падения, племена Уктена, Вендиго и Кроатан происходили от одного народа. Нынешние Галлиарды зовут их Чистокровными. Когда Гару провели свои первобытные людские стада через Берингов пролив, Уктена обосновались на территории нынешнего юга США и в Центральной Америке. Среди

оставшихся Чистокровных Уктена до сих пор носит имя «Старшие братья» и Вендиго – «Младшие братья».

В своих странствиях стаи Уктена контактировали с созданиями и духами, неизвестными другим племенам, обмениваясь таинственными знаниями и секретами. Вороны-перевертыши покровительствовали им, дети Койота со смехом подшучивали над ними, а веркошки племен Пумонка и Куолми делились с ними удивительными секретами. К их несчастью, Война Гнева вырезала этих союзников, а выученные знания сохранились до сих в сильно сокращенном виде. Племя тщательно передает свои знания следующим поколениям. Уктена умудрены в тех путях, которые остальные племена не понимают… и никогда не поймут.

Естественное изумление со временем сменилось неестественными ужасами. В течении столетий Уктена обнаружили могущественных Бэйнов, спящих в земле, и провели легендарные обряды, сковавшие их. Поколениями «Стражи Бэйнов» стерегли эти сверхъестественные земли, часто в результате этого получая полное понимание зла. Племя стало великолепно разбираться в Вирме, что вызывает подозрения у остальных племен. Их талант обнаруживать Вирма там, где остальные оказались бессильны, общеизвестен. Многие прославленные герои Уктена заслужили славу, находя заразу и ужасы в мире духов, обычно используя древние знания племени.

Несмотря на свою мудрость и бдительность, Уктена не смогли предсказать, чем обернется высадка европейцев в Новом Свете. Ожесточенные рассказчики племени до сих говорят о них как о «гонцах Вирма» из-за тех болезней и страданий, которые они принесли. Когда белые поселенцы привезли с собой рабов Африки и Азии, оборотни сжалились над их участью и обращались с ними как с братьями. Так как их Родня постепенно была порабощена и истреблена, многие Гару в поисках утешения обратились к миру духов, ища ответы за гранью действительности. Некоторые обратились за помощью к провидцам и пророкам, объединяя их

мечты и кошмары со знаниями Уктена. Пока их мощь в мире физическом угасала, мастерство в мире духов возросло.

Века исследований сверхъестественного позволили мистикам племени обрести легендарные знания о духах и надежные методы прорицания. Клиаты Уктена в большей степени поощряются за изучение таких тайн, нежели в остальных племенах. С того момента, как новичок прошел свой Обряд Перехода старейшины воспитывают у него стремление в постижении мистерий и хвалят его безграничное любопытство. Несмотря на то, что Теурги Уктена – самые лучшие эксперты в исследовании оккультизма и решения загадок, эти таланты присущи всему племени.

Но стремления племени часто сопряжены с риском. Уктена часто прельщаются в ходе своих поисков запретным знанием. Везде где жили их предки, они собирают секреты этих мест. Современный мир забыл древние таинства, но утерянное магическое искусство все еще передается от поколения к поколению. Мистики и оккультисты Уктена – самые сильные в Нации Гару. Они объявили своей собственностью множество могущественных фетишей, настаивая, что никакое другое племя не сможет их сохранить должным образом. В результате даже их братья Вендиго опасаются их… или по крайней мере, хотят знать, что они скрывают. Пока тайны прошлого живы, Уктена продолжают противостоять Вирму, как делали это тысячелетиями.

Внешность: В форме Люпус у Уктена бурый мех; многие крадутся так, словно выслеживают неких невидимых духов. В форме Хомид они окружены ореолом тайны и тревоги, у них есть неприятная привычка пристально осматривать все вокруг. Большинство предпочитает одежду и внешний облик своих предков. Некоторые «усыновленные» одноплеменники очень эклетичны, представляя собой мозаику из различных культур, которыми они интересуются. В то время, пока чистокровные Уктена – коренные американцы, племя включает в себя множество туземных народов со всего мира. Воины маори и мистики чероки действуют бок о бок с шаманами

Африки. Размышляющий Уктена похож на духа Умбра, но в гневе он излучает холодную свирепость с силой, подобно адским огням.

Родня: Уктена опекают бесправных, тех людей и племена, чьи земли были завоеваны колонизаторами. Родня Уктена состоит их различных угнетенных этнических групп. От индейских резерваций и городских гетто до джунглей Амазонии и островов Тихого Океана, Родня создает прочные общины, чтобы сберечь свое наследие. Великие бедствия сделали их сильными. В неразрывные стаи объединяется даже волчья Родня.

Территория: В таежных глубинах, под открытым небом, Уктена практикуют древнее искусство. Есть несколько секретных мест, которые устояли перед «гонцами Вирма». Уктена способны на что угодно, чтобы покарать вторгнувшихся. Многие места были захвачены другими сверхъестественными существами. Несмотря на наступление Последних Дней старейшины желают получить обратно свое волшебство и отбить эти места силой.

Племенной тотем: Уктена взяли себе имя своего тотема, духа воды коренных индейцев, сочетающим в себе черты змея, оленя и пумы. Тотем Уктена известен своей способностью скрывать свою внешность, и этот талант предоставляется тем стаям, кто ему поклоняется.

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Нет. Некоторые вещи нельзя отнять, даже «гонцами Вирма».

Начальные Дары: Чувство магии, Пелена, Язык духов

Реплика: Вас беспокоит предстоящая битва. Я же чувствую здесь что-то очень мощное, что вам не под силу. Это – древнее зло, притаившееся в тенях, мой народ уже сталкивался с ним. Слушайте внимательно, что я вам скажу. Если мне, как я полагаю, суждено пасть, надеюсь, вы продолжите то, что я начал…

Стереотипы

Видящая-в-темноте, Теург Уктена излагает свои озарения:

Вендиго: Младший Брат, только тебе и себе могу я действительно верить. Мы следуем разными дорожками, но идем по одному пути.

Грызущие Кость: У них есть талант незамеченными ходить среди людей. Хоть они и не выглядят нормальными, они видят то, что мы не замечаем. Их понимание городского мира духов впечатляюще.

Гуляющие по Стеклу: Эта племенная магия горда – чрезвычайна любопытна. Когда они в своей стихии, они воистину ужасны…

Дети Геи: Умения Детей как лекарей и кормильцев непревзойденны. Жаль, что их подходы к священному искусству так ограничены.

Красные Когти: Тонкие чувства и отточенные инстинкты Когтей изумляют. Лучше них никто не знает естественного мира… а особенно его тайн.

Молчаливые Странники: Какую чудесную работу проделывают они в мире духов. Они были во всех тех местах, о которых я могла только подумать.

Повелители Тени: Слушайте очень тщательно, что они говорят. Частично – правда, частично – обман. Если вы мудры, то выберете правильную половину.

Потомство Фенрира: Они так горды своей силой, что не видят своей слабости.

Серебряные Клыки: Подыграйте им, изобразив должное уважение. Мы все нуждаемся в союзниках.

Фианна: Они должны относиться к жизни более серьезно. Такое опрометчивое поведение уничтожит их.

Черные Фурии: Такие же закрытые, как мы, они сообща работают над своими племенными ритуалами. Если бы только я знала, что они там делают…

Звездочеты: Мы могли бы с легкостью примкнуть к Звездочетам, но у нас есть братья, которых нельзя бросать. Звездочеты могли обрести свой дом здесь, но не думаю, что они знали об этом.

Фианна

Говорят, что первый Галлиард был из Фианна. Самый скромный представитель этого племени покачал бы головой и сказал «Не самый первый, а самый лучший». Происходя из Западной Европы и Британских островов, Фианна – племя, получающее море удовольствия от музыки, алкоголя, любви и драки (не обязательно в таком порядке). Племя также имеет превосходных хранителей знаний и бардов, которые знают легенды других племен также хорошо, как свои собственные. Никто не может превзойти память бардов Фианна, которые могут легко воспроизвести генеалогическое дерево клана на тысячу лет вглубь. Гару из других племен приходят к Фианна, чтобы узнать древние рассказы о героях и сражениях, историю рода или печальные истории. Представители этого племени, поклоняющиеся Оленю, часто избираются судьями из-за своей острой памяти и эксклюзивного знания прецедентов Наставления.

Фианна имеют репутацию гедонистов. Песни, танцы, секс, алкоголь и всеобщее веселье для них нечто более, чем простое развлечение. Племя Оленя очень серьезно относится к тому, как хорошо провести время. По этой причине Фианна считается менее серьезным племенем, чем остальные Гару.

Фианна стремятся быть более коммуникативными, наслаждаясь вечеринками и собраниями любых типов. Они также подвержены резким сменам настроений; они впадают в Харано не реже, чем Серебряные Клыки. Нет, Фианна ничего не делают наполовину! Их деятельные персоны, вместе с их творчеством зачастую указывают на родственную связь с народом фей. Действительно, многие Гару (включая самих Фианна) подозревают, что немного крови фей есть в этом племени. Не каждый Фианна может прекрасно исполнить песню, но у всех есть особая креативность. Редкие Теурги не украшают свои фетиши изысканными узорами, сообщающими об удерживаемых в них духах; а многие Аруны делают свое оружие таким же

красивым, как и смертоносным. Остальные племена тоже имеют художников, танцоров, писателей и музыкантов, но им далеко до Фианна.

В дополнение к коммуникабельности, Фианна невероятно влюбчивы как в смертных, так и (слишком часто) в других Гару. Такие романы гораздо чаще оканчиваются печальным исходом, чем счастливым, создавая тем самым сюжеты для рассказов и баллад, которые тысячелетиями печально звучат в ночи. Отведавшие запретного плода не могут рассчитывать на сочувствие. Фианна держатся твердой позиции относительно своих метисов, что искаженное тело свидетельствует об искаженной душе. Метисы никогда не займут достойного места в племени – обычаи запрещают это. Очень печально, но из-за этого многие метисы сильнее подвержены влиянию Вирма, что делает метисов еще более отвратительными в глазах неуступчивых старейшин.

Несмотря на эту скандальную репутацию, очень глупо думать о Фианна как о горьких пьяницах, которые пересказывают друг другу байки. Конец тех, кто так думал, был скор. Радость боя не меньшее из их удовольствий! Их свирепость неоднократно удивляла Потомков Фенрира или других незваных гостей, которые не ожидали, что любовники могут быть воинами. Если кто-то скажет, что этот мир был бы поспокойней без их танцев и попоек, Фианна взбесится, наверное, сильнее любого Потомка!

Сейчас племя в открытую разделяется – вековой раскол между старым и новым. Многие Фианна и их Родня используют привлеченные капиталы Евросоюза и дружественные партии по защите окружающей среды для исправления того ущерба, который был нанесен химическими загрязнениями Британским островам и остальной Европе. Другая фракция видит в так называемом экономическом буме Кельтский Тигр возможности для неограниченного роста и развития. «Как можно бороться с загрязнениями Вирма над лесом, если этот лес полностью вырубается и на его месте воздвигаются дома?» - спрашивают они. Другие племена тоже озабочены этой проблемой, но среди Фианна этот вопрос стоит особенно остро. Если

для борьбы с Вирмом использовать инструменты Ткача, как потом бороться с Ткачом?

Внешность: В форме волка Фианна исключительно выделяются. Они выглядят как свирепые волки (невольно смахивая на волкодавов) с отливающим красным или черным мехом. Они часто используют Дары, чтобы придать своим глазам зеленое свечение. Вой заставляет сердце останавливаться, такого звучания другие племена достичь не могут.

Их внешность в форме Хомид часто выдает кельтские корни. Происходящие от народов Британии и Западной Европы, Фианна могут быть везде, где говорят на английском языке. Фианна могут смуглыми и бледными; а цвет волос – блондины, брюнеты и рыжие.

Родня: Их Родня имеет прекрасный кельтский генофонд, многие из них иммигрировали по всему свету. Фианна следят за своей Родней и заботятся о них, не допуская открытых контактов. Некоторые волки-Родичи живут в Северной Америке, а некоторые укрылись в европейских национальных парках и заповедниках.

Территория: В течение долгого времени, Фианна считали своим домом обширные торфяники, леса и трясины. Распространившись по миру, они нашли другие места для поселения. Хоть они и предпочитают жить в местах, напоминающих об истинной родине, на самом деле они могут существовать там, где живет их Родня. За пределами Британии они распространены в Австралии и Новой Зеландии, Канаде и, конечно, Соединенных Штатах (особенно в Аппалачах).

Племенной тотем: Олень

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Нет ограничений

Начальные Дары: Волшебный свет, Убеждение, Сопротивляемость ядам

Реплика: Есть три вещи, которые восславят тебя на вече, парень: хорошо рассказанная история, незамутненный ум и чистый голос. (вздох)

Парень, даже если ты не сможешь сделать две первые вещи, ты все равно не выставишь себя дураком.

Стереотипы

Морган Непокорный, Рагабаш Фианна, делится слухами:

Вендиго: Мы знаем несколько историй. Мы никогда особо не ладили.

Грызущие Кость: Они – на самом низу, но они очень добры и будут вашими друзьями на всю жизнь. Много друзей еще никому не вредило.

Гуляющие по Стеклу: Если Вам нужно получить доступ в город, Гуляющий по Стеклу подаст вам руку. Но не надейтесь на бесплатный ужин.

Дети Геи: С улыбкой на лице можно многое сделать, и этот народ всегда с тобой. Но когда дело дойдет до драки, они плюнут на все и уйдут.

Красные Когти: Лучше, чем Фенриры, поскольку они разборчивые. Разборчивые психопаты.

Молчаливые Странники: Странная компания, даже немного жуткая. Но стоит пригласить их к своему костру – и множество ночных историй вам обеспечено.

Повелители Тени: Высокомерные ублюдки. Не жмите им руку, в кольце наверняка яд.

Потомство Фенрира: Это берсерки. Они нападут на дерево, если вы на нем нацарапаете «Вирм»… если, конечно, они умеют читать.

Серебряные Клыки: Представительные, чрезмерно традиционалистские, немного властные и упрямые. Что ж, король всегда остается королем.

Уктена: Знаете что, они изрядно враждебны, пока вы с ними не знакомы. После этого они просто враждебны.

Черные Фурии: Надо бы осторожнее с этими дамами, не похоже, что они шутят.

Звездочеты: Слишком мудрые для нас, простых смертных. Они, вероятно, счастливы в своих горах.

Черные Фурии

Черные Фурии практикуют воинствующий феминизм. Согласно легенде, Луна сначала основала этот культ воинственных женщин в Древней Греции. Воплощаясь в Артемиде-Охотнице, богиня сделала этих волчиц защитницами Вилда. С тех пор, члены этого племени вдохновлялись легендами о героических женщинах. Старейшины утверждают, что именно их племя дало миру воинственных амазонок, мстительных менад, Лисистрату с ее политическим переворотом, отважную королеву Бодацею и даже северных валькирий. Племя принимает в свои ряды только женщин, часто набирая молодняк, обозленный шовинизмом и сексизмом других племен. Их гендерные предубеждения часто называют ханжескими, но они основаны на многовековой культуре. Для большинства Фурий основная идея – женщины заслуживают уважения и почета.

На протяжении всей истории ходили слухи, что Черные Фурии рожали только девочек. На самом деле некоторые Фурии совершали ритуальные убийства новорожденных сыновей, а остальные просто отдавали их в другие племена. Единственным исключением оставались метисы, по непонятной причине Фурии имели в своих рядах некоторое их число. В наше время Фурии продолжают отдавать свое мужское потомство в другие племена, но взамен они требуют права набирать новичков, выращенных другими племенами. Фурии заставили своих конкурентов относиться к женскому молодняку с уважением, предоставлять им альтернативу оскорблениям и унижениям. В противоположность стереотипам, они не требуют от своих новичков ненавидеть всех мужчин. Напротив, они дают женщинам шанс открыто заявить о своих убеждениях и действовать в соответствии с ними.

Нет двух Фурий, которые одинаково бы воспринимали философию племени, но есть устоявшиеся культурные стандарты. Фурии известны своей мистической мудростью, чрезвычайной гордостью и политической активностью. Честь – это их наивысшая добродетель, если Черная Фурия дает слово, то она умрет, но не нарушит его. Дары племени и союзники-духи

олицетворяют первобытную связь с Вилдом, и эти духи часто призываются для защиты живой природы этого мира. Фурии оберегают множество прекрасных и священных мест. Многие Фурии считают себя олицетворением своей Богини, так как у них более глубокая связь с Геей, чем у любого мужчины.

Взамен этого благословения Геи, каждая Фурия имеет обязанности по отношению ко всему племени. Первая и самая главная – они должны регулярно посещать закрытые для остальных племенные вече, на которых мудрые женщины проводят сложные и прекрасные обряды. Куклохорос – неформальные вече, куда приглашаются также помимо оборотней женщины-люди, часто с целью изучить пути Богини. Во времена Возрождения многие подобные собрания принимались по ошибке за шабаши ведьм. Улака магелис – вече только для Черных Фурий, так как только у них хватает сил и выносливости выдержать длительность и эмоциональное напряжение проводимых обрядов. Племя, несомненно, имеет собственные формы дискриминации, но эта практика зачастую необходима для изучения глубочайших таинств племени и сохранения их в секрете от окружающего патриархального общества.

В греческом мифе герой Беллерофон своей властью над животными укротил мифическое существо – Пегаса – и путешествовал на нем по всему миру. В версии Геи, Пегас, являющийся тотемом этого племени, люто возненавидел человека, укротившего его. Фурии пересказывают эту легенду в этой интерпретации, используя ее для того, чтобы показать, как мужчинам необходимо властвовать над всем живым и эксплуатировать мистические силы. Конечно, это племя поклоняется и другим тотемам, от Совы и Пантеры до Муз и Медузы.

Фанатичные приверженцы племени, имеющие одинаковые убеждения, объединяются в лагеря, называемые куклос или «круги». Черные Фурии, работающие с другими племенами, периодически могут выступать от имени этих куклосов, часто призывая остальных членов стаи себе на выручку.

Каждый круг действует очень обособленно, хотя все они должны время от времени отчитываться перед Внутренним и Внешним Каликсами, высшим советом племени. Старейшины Внешнего Каликса хорошо известны, так как их выборы проводятся с большой помпой и оглаской. Внутренний Каликс хранит свою деятельность и своих лидеров в тайне, к большому раздражению новичков и клиатов.

Фурии также обладают сокровищами и артефактами, которые, как они считают, подходят только для членов их племени. Когда эти вещи попадают в чужие руки, женщины-воины спешат их вернуть обратно. Именно это может объяснить многочисленные истории о мстительности и мизантропии Фурий. Тем не менее, несмотря на предвзятые представления других оборотней, не все Фурии так радикальны в своих убеждениях. Несколько лагерей особенно нетерпимо относятся к мужчинам, и эти лагеря часто формируют стаи только из «своих». Многие Фурии присоединяются к стаям, в которых есть представители других племен. К несчастью, они иногда оказываются в оппозиции к наиболее нетерпимым старейшинам своего племени.

Разногласия между клиатами и старейшинами очевидны. Многие из старших Фурий консервативны в своих убеждениях, в то время как молодняк привержен революционным идеям межполовых отношений, методов ведения войны и устройства общества Гару. Не каждая Черная Фурия придерживается убеждения, что «мужиков надо мочить в сортирах», но все члены племени знамениты своей склонностью выражать открыто свои мысли и яростно их отстаивать, невзирая на возможную опасность такого поведения. Поступая так, они рискуют впасть в немилость даже в своем племени и навлечь на себя гнев старейшин. Каждая из них может связать свою жизнь с кем захочет, но старейшины племени требуют того, чтобы они поддерживали обычаи свои сестер. Таким образом, борьба между старым и новым продолжается. Фурии мстят за преступления против женщин, за оскорбления Богини и за осквернение ее творений.

Внешность: Хотя племя возникло еще в Древней Греции, с тех пор Фурии распространились по всему миру, адаптируясь к другим культурам (и изменяя их). В форме Кринос, Гиспо и Люпус у них необычайно темный мех, часто с белыми, серыми или серебристыми отметинами. Согласно древнему закону, единственные мужчины в племени – это сыновья-метисы некоторых Фурий. Древнегреческое искусство изображает Фурий-хомидов как грациозных, гибких воительниц, но в XXI веке Фурии не любят подпадать под один стереотип. У них нет универсального стандарта красоты, так же как и нет единого взгляда на феминизм. Несмотря на бесконечные дебаты о политике и практике, нет другой такой группы оборотней, которая собрала бы вместе с такой эффективностью городских панков, современных амазонок, интеллектуальных феминисток и стареющих светских дам.

Родня: Большинство Фурий называют себя защитницами женщин, принимая очень близко к сердцу преступления против их пола. Женская Родня часто живет во «вражеском» окружении до того, как их находят (иногда спасают) их родственницы-оборотни. Мужская Родня многочисленна, поскольку они необходимы для выживания племени. Их контакт с племенем обычно приземлен, и взаимоотношения протекают вне септа. Мужчины-родичи обычно используются для распространения влияния в человеческом мире, и многих из них ценят не выше, чем племенной скот. Хотя многие Фурии демонстрируют открытую ненависть к мужчинам, тем не менее, это не мешает им поддерживать глубокие отношения с некоторыми мужчинами, которые иногда длятся всю жизнь.

Территория: На протяжение всей своей истории Фурии жили очень уединенно. Защиту последних мест, посвященных Вилду, они считают своим религиозным долгом. Однако по мере приближения Последних Дней у них остается все меньше мест обитания. Когда-то мистическая защита препятствовала вторжениям чужаков на земли племени, но эти барьеры сейчас теряют свою силу. Воительницы до сих пор стойко обороняют тайные рощи и острова, но все большее количество Фурий мигрирует в человеческие

города, вовлекаясь в политическую деятельность, выражающуюся в протесте и сопротивлении. Если их тайные долины и рощи будут захвачены, тогда, возможно, наступит пора принять бой, сражаясь на передовой. Время играть в прятки закончилось.

Тотем племени: Пегас

Начальная Сила воли: 3

Ограничения на дополнения: Нет. Какие могут быть проблемы?

Начальные Дары: Дыхание Вилда, Обостренные чувства, Чувство Вирма

Реплика: Что-то тут сильно запахло тестостероном. Мы позволим мужчинам поспорить еще пару часов, а потом все сделаем по-своему. Пусть они выпендриваются на вече. Нам надо делать нашу женскую работу...

Стереотипы

Летящая Орлица, Черная Фурия-Арун, оценивает своих соперников:

Вендиго: Они, черт возьми, заслуживают лучшей участи. Мне очень жаль их – они встречают такую нетерпимость по отношению к себе. Если бы только они относились к нам так же...

Грызущие Кость: Жалкие создания, но могут быть полезны, если отнестись к ним с сочувствием… или предложить бесплатную жратву. Только не поворачивайся к ним спиной.

Гуляющие по Стеклу: Хорошо иметь связи в большом городе, так что большинство из них заслуживает знакомства. Без них в городах было бы совсем плохо.

Дети Геи: Я уважаю тех, кто так смело защищает свои убеждения, а особенно такую прекрасную вещь, как мир.

Красные Когти: Лучше всего оставить их в дикости. Их ненависть к людям просто обидна, чтоб не сказать больше. Я бы сказала, я не особенно терпимо отношусь к расизму.

Молчаливые Странники: Хорошие попутчики. Если ты в дороге, то из всех племен они лучшие союзники, находишься ли ты в глубинах Умбра или в сердце дикой природы.

Повелители Тени: Неискренние, вероломные, подлые – все это мы уже слышали, верно? Несмотря на все это, Повелитель может быть полезен, ловко проникнув в планы твоих врагов... а может и тебя им выдать, если не будешь осторожнее.

Потомство Фенрира: У них эгоизм такой же раздутый, как мускулы. Если Потомок начнет трепаться, единственный способ его заткнуть – это дать ему пинка под зад.

Серебряные Клыки: Возможно, они чересчур гордятся своим прошлым, но когда предоставляется случай, они могут доказать на деле свой героизм. Не надо списывать их со счетов.

Уктена: Не поймите меня превратно. Я не возражаю, когда оборотень Уктена рассказывает мне, чего ждать от приспешников Вирма. Просто мне было бы спокойнее, если бы я знала его методы расследования...

Фианна: Такие страстные, артистичные и совершенные язычники в своих обрядах – как они могут не нравиться! Но их вечеринки уже и вправду устарели...

Звездочеты: Я доверяю Звездочетам настолько, что могу показать им свою спину. Они не думают, что мы заслуживаем того же? Это их заблуждение.

Рано или поздно из-под ног выбивают почву. Без разницы кто вы – иногда что-то случается на дороге, кто-то умирает. Что-то рушится. И затем больше ничто не имеет значения. Может быть, вы научитесь справляться со своей новой жизнью. Может быть, осознаете, что она вам нравится. Может быть, сломаетесь. Так случается всегда. И это ничуть не похоже на то, что переживаем мы.

Хотите узнать кое-что забавное? Мы зовём себя избранными, нам говорят, что мы счастливчики, что заполучили силу, скорость и союзников-духов и всю прочую ерунду, что у нас есть. Нам даже говорят, что родиться на этой проклятой войне – тоже удача. Если это так, как же получается, что ни одна живая душа не смогла пройти через изменение, мать его, мирно? Как так получается, что Изменение всегда заканчивается кровью.

Проклятье, среди всех воспоминаний, что у меня остались, только это будит меня по ночам. Выблёвывать все кишки наутро, заставляя мать думать, что я беременна. Трястись от лихорадки и потеть как свинья.

И да, незадолго до заката, всё прекращается. Я вырвалась из здания, как будто у меня на хвосте были Дети-Герои с улицы Гаспар.[1] *Не буду говорить почему, по крайней мере не сейчас - тогда я ещё не знала, куда направляюсь. Мне просто нужно было выбраться под небо, просто сбежать куда-нибудь от себя.*

Знаете, я почти сделала это. Я почти сделала это в где-то в отдалённом месте. Почти добралась до моего старого потайного убежища, где никто бы не пострадал.

Но, как я и говорила, такого не бывает. Кто-то всегда истекает кровью.

А потом ты проводишь остаток своей жизни убивая правильный сорт людей, но точно так же ты можешь убить и людей неправильного сорта, людей, которые случайно оказались не в том месте.

[1] возможно, речь идёт о памятнике Детям-Героям в Мехико – прим пер.).

О да, мы те ещё счастливчики.

Глава третья: Персонаж и трайты

Для игры в Оборотней вам необходимо создать персонажа – избранного Геей – который будет вашим воплощением для взаимодействия с миром и участия в истории. Ваш персонаж подобен главному герою в романе или кино, за исключением того, что когда история закончится, вы сможете продолжить в следующей, и так далее. Ваш персонаж будет развиваться по мере дальнейшей игры, изменяясь, вероятно, самым удивительным для вас образом.

В этой главе вы найдете все, чтобы создать неповторимого персонажа-оборотня, которым вы можете потом долго играть, описывая его похождения и совершаемые подвиги. Прежде всего, вам необходимо вкратце сформировать общую концепцию, а потом перевести ее в числа игровой механики. Эти числа сразу не особо вдохновляют или заставят задуматься – трудно представить себе убедительный образ, сказав «у моего персонажа четыре точки в Этикете» – но они служат отправным пунктом, который поможет отразить вам сильные и слабые стороны в конкретных понятиях. Эти числа также служат, чтобы определять успешность определенных действий персонажа. Персонаж-манипулятор способен лучше убедить сторожа в необходимости посетить офисный кабинет в поздний час, нежели это будет делать прямолинейный или сдержанный персонаж.

Лучше всего создавать персонажа с помощью и под контролем Рассказчика. Когда вы лучше познакомитесь с игрой, вам будет легче создавать желаемого персонажа. Желательно предварительно посоветоваться с игроками и Рассказчиком, чтобы все персонажи объединились без особых проблем. Оборотни объединяются в стаи, так что игроки должны помнить этот аспект при создании своих персонажей.

Трайты

При решении создать персонажа у вас должна быть в уме общая картина, в которую входит: где он живет, как вырос, что любит и что ненавидит. Эти факторы делают каждого персонажа живым и уникальным. Но прежде чем играть этим персонажем, вам необходимо определить его трайты. Вы не сможете считать своего персонажа мудрым и остроумным, не распределив точки на Интеллект и Сообразительность. Он не может быть убийственно красивым, если нет точек на Внешности. Вы должны назначить трайты до той степени, которая олицетворяет задумку и предполагаемую роль. Персонаж-краснобай должен иметь Обаяние или Манипулирование вместе с Хитростью, если группе потребуется кому-нибудь по быстрому заговорить зубы. С другой стороны, такому персонажу может потребоваться поддержка физически крепкого компаньона для решения чисто силовых проблем, например, драк.

Трайты описываются числами от одного до пяти (Ярость, Гносис, Известность и Сила Воли как исключения оцениваются от одного до десяти). Каждое число отражает способность персонажа в этом специфическом трайте. Значения трайтов подобны оценкам, которые критики дают кинофильмам или ресторанам. Отсутствие точек – это ужасно (для некоторых трайтов вообще характеризует персонажа как недочеловека), пять точек – превосходно (вероятно, лучший в мире), и значения, колеблющиеся от одной до четырех точек – что-то промежуточное между предыдущими. Эти значения важны для определения результатов бросков костей, если в этом настанет необходимость (более подробная информация в главе 5).

Стандартные трайты и термины:

Персонаж-оборотень имеет следующие трайты:

Имя: Имя персонажа, которое может быть людским, или прозвищем, или «заслуженным именем», даруемым племенем. Обычно персонажи используют свое имя, данное при рождении, и имя, «даруемое» Гару.

Игрок: Собственно тот, кто играет этим персонажем.

Хроника: Хроника – это серия историй, повествующая о деяниях вашей стаи; если игровая сессия – эквивалент еженедельной серии по «ящику», то хроника – это название самого сериала. Многие Рассказчики дают особые названия для своих хроник.

Порода: Показывает ваше происхождение – рождены ли вы волком, человеком или являетесь потомком двух оборотней.

Покровительство: Лунная фаза, под которой вы родились, подобная астрологическому знаку (только намного могущественнее). Покровительство определяет роль персонажа в общественном устройстве оборотней.

Племя: Племя, которое приняло вашего персонажа; оно определяет его склонности, его взгляды и цели.

Название стаи: Большинство стай использует простые названия, происходящие от имени тотема, септа или своей главной задачи. Вы и остальные игроки сами можете выбрать название свой стаи.

Тотем стаи: Каждая стая связана с определенным тотемом через дополнение Тотем. Этот тотем предоставляет особые силы стае и добавляет индивидуальности. Вы и ваши соратники должны самостоятельно выбрать тотем.

Концепция: Базовое описание персонажа, его истории или стремлений, состоящее максимум из трех слов; обычно такое как «Миротворец поневоле», «Дипломат-нейтрал» или «Современный крестоносец».

Атрибуты: Врожденные, самые основные способности и потенциал персонажа.

Способности: Любые умения, которые персонаж умеет делать лучше всего, узнанные навыки и изначальные таланты.

Дополнения: Это те преимущества, которые ваш персонаж получил в результате своего происхождения или воспитания, большое ли это богатство или превосходная родословная.

Дары: Ваши Дары – это особые сверхъестественные силы, полученные от духов. Дары предопределены вашей породой, покровительством и племенем.

Известность: Это показывает, насколько известен (или опозорен) персонаж перед остальными Гару. Слава – мера его храбрости и доблести в сражениях, Честь измеряет его способность жить согласно этике своего вида, и Мудрость представляет предусмотрительность, его репутацию хорошего или слабого арбитра.

Ранг: Чем выше ранг персонажа, тем могущественнее он в обществе Гару. Все персонажи начинают с Рангом 1, но он может подниматься до 5 или 6, становясь уважаемыми старейшинами.

Ярость: Сверхъестественный гнев оборотней, мера злобы, неважно вашей или персонажа. Высокое значение Ярости представляет опасность как для противников, так и для друзей.

Гносис: Мера связи с миром духов, а также запас хранимой в оборотне духовной энергии.

Сила воли: Этот Трайт показывает целеустремленность персонажа и, как не парадоксально, его волю; оборотни с высокой Силой воли никогда не отступят и не сдадутся.

Здоровье: Оборотни постоянно подвергают опасности свои жизни, получая ужасные раны и восстанавливая потом здоровье. Показатель Здоровье говорит, насколько персонаж ранен на текущий момент.

Опыт: Этот параметр показывает, что вы познали с того момента, как стали Гару. Все персонажи начинают с нулем очков опыта. Вы можете тратить очки опыта на повышение имеющихся трайтов или развивать новые.

Самое начало

Персонажи Оборотней: Апокалипсис основываются на пяти основных понятиях, которые должны учитываться при создании.

• Вы можете создать персонажа любой нации, любого возраста, любого социального класса, но ваш персонаж подвергся Первому Изменению совсем недавно. Он, скорее всего, очень немного знает об обществе Гару, если он не получил наставлений от Ментора или Родни, или если он метис.

• Процесс создания персонажа разработан, чтобы помочь вам правильно оценить персонажа и действовать в рамках правил. Числа в меньшей степени важны, чем концепция, но трайты вашего персонажа должны поддерживать и усиливать концепцию. Единственный путь, чтобы персонаж оживет для вас, других игроков и Рассказчика – это ролевой отыгрыш. Помните об этом, творя персонажа.

• Система создания персонажа Оборотней основывается на точках – вы получаете точки для определения каждого аспекта персонажа (Атрибуты, Способности, Преимущества). После распределения этих точек, вы получаете запас свободных очков, чтобы сделать персонажа более целостным. Обратите внимание, что даже свободные очки не позволят вам внести все изменения, которые вам нужны. И это замечательно! Ваш персонаж на начале уже чего-то да и стоит, и он сможет раскрыть свой потенциал в ходе игры по прошествии времени.

• Значение трайта, равное единице – это плохо, тогда как пятерка – совершенство в выбранной области. Если вы имеете единичку в Способности, это означает, что персонаж неопытен или не очень компетентен в данном вопросе. Ваш персонаж не обязательно бесполезен, если его Сила равна одному. Вместо этого, продолжайте более подробно описывать персонажа. Одноточечный трайт в таком аспекте не менее важен пятиточечного. Не забывайте, что физические атрибуты изменяются, когда Гару меняют форму. В форме Кринос персонаж намного сильнее, чем в Хомид.

• Очень важно создать персонажа, который впишется в группу. Можете не думать, что остальные игроки потерпят персонажа, который не будет работать в команде. Если поведение персонажа нарушает ход повествования,

другие игроки или Рассказчик могут попросить вас изменить стиль игры или создать более удачного персонажа. Гару – социальные существа, и трудна жизнь оборотня, не способного действовать сообща с товарищами по стае. Выживание подчас зависит от способностей всей стаи, взаимного сотрудничества и сплочения.

Роль Рассказчика при создании персонажа

Будучи Рассказчиком, вы должны провести своих игроков через создание персонажа. Когда игроки попадут на ваш первый сеанс, с ними стоит обсудить основные предпосылки и тему игры. Практично будет написать текст, в котором вы опишете, с чего вы хотите начать и чего хотите добиться. Не обязательно полностью раскрывать свои планы, просто укажите направление, в котором будет развиваться хроника. Если игроки не знакомы с Оборотнями, не лишним будет потратить время на изучение игрового мира и правил. Не стоит объяснять все правила и концепции, все равно новый персонаж не будет знать больше самого игрока. Попытайтесь описать самые элементарные вещи, оставив простор для самостоятельного изучения системы игроками.

Для начала, выдайте каждому игроку планшет персонажа и дайте время на изучение и возможность задать вопросы. Затем постепенно разъясните весь процесс создания персонажа. Позволяйте игрокам задавать вопросы и отвечайте на них как можно понятнее. Наберитесь терпения, это позволит в будущем сохранить много времени и нервов. Не забудьте объяснить важность трайтов и как они влияют на персонажа.

Прежде чем игроки приступят к созданию своих персонажей, обсудите тип стаи, которой они хотели бы играть, и распределите роли каждого персонажа внутри этой стаи. Не зацикливайтесь на «Гару от каждого покровительства» или «не более одного оборотня от одного племени». Подумайте, почему эти оборотни объединились в стаю, и что они должны будут делать в ней. Помогите игрокам стать одной командой.

Не бойтесь потратить целый сеанс на создание персонажей и не торопите игроков. Дайте им время, чтобы персонажи обросли индивидуальностью, мотивами, надеждами и мечтами. Вам же не нужны бездушные манекены – карикатуры на персонажей. Вступление стоит сделать в виде короткого сеанса, в котором будет рассказано о жизни персонажа в прошлом, в том числе о его семье и, конечно, Первом Изменении. Эта прелюдия будет первым взаимодействием персонажей с вашей хроникой, так что сделайте ее запоминающейся и интересной. Пройдя индивидуальные вступления, расскажите о формировании стаи. Опишите случай, например Обряд Перехода, который сподвигнет персонажей на длительное сотрудничество. Дальше в этой главе вы сможете найти больше информации о прелюдии.

Шаг первый: концепция персонажа

Прежде, чем вы напишете первое слово или заштрихуете первую точку, вам необходимо сформировать концепцию персонажа. Концепция должна быть общей идеей, которая будет обрастать деталями. Придумайте себе что-нибудь интересное, чем бы вы могли потом долго играть. Поскольку вы будете развиваться по мере дальнейшей игры, то вы сможете изменять и модифицировать своего персонажа, но все же необходима отправная точка. Концепция персонажа – это некий тезис, характеризующий его. Например, «мой персонаж подростком сбежал из дома, не выдержав диктата родителей, и пережил свое Первое Изменение в ночлежке таких же беглецов. Теперь он посвящает все свободное время, чтобы присматривать за беспризорниками, чтобы такое больше не повторилось». Концепция должна быть уникальной и интересной, удовлетворять вас и Рассказчика.

Как только вы определились с концепцией, вам требуется совершить три выбора, дабы укрепить вашу концепцию. Вы должны подобрать своем персонажу его породу (вид), покровительство (роль в обществе Гару) и племя (группу общих интересов). Чем лучше вы проникнетесь этими аспектами, и

чем меньше они будут противоречить вашей концепции, тем более завершенным и увлекательным будет ваш персонаж.

• Порода: Гару – создания двух миров, не принадлежащие обоим. Оборотни – иные по отношению к остальным людям (волкам). Они не могут продолжать свой вид среди себе подобных. Гару спариваются с волками или людьми для продолжения своего рода, здорового и способного размножаться.

Брак двух оборотней – одно из древнейших табу оборотней. Потомство такого союза всегда бесплодно, и изуродовано, или безумно (впрочем, и то, и другое может быть одновременно). Что, еще хуже, это всегда рождается в форме Кринос, и не может менять форму, не достигнув восьми лет, заставляя прятать родителей его от человеческого общества. За этим исключением, оборотни появляются очень редко. Девять из десяти младенцев или щенков – Родня или обычные детеныши, связанные с Гару лишь кровью. В некоторых семьях через многие поколения, когда уже Гару забудут эту Родню, может появиться на свет оборотень. В иных семействах, наоборот, каждый ребенок будет способен измениться. Гару стараются отслеживать все родственные связи, чтобы предсказать появление всех потенциальных оборотней. Когда Гару обнаруживают любого, прошедшего Первое Изменение (случайно или целенаправленно), они уводят его в свое племя, где сообщают о том, кто он, о войне и его роли в этой борьбе.

Нынешнее поколение Гару верит, что все презнамования предвещают Апокалипсис. Теперь оборотни меньше озабочены продолжением рода, так как никто не думает, что следующее поколение сможет созреть к последнему сражению.

Есть три породы: хомид (рожденный человеком), люпус (рожденный волком) и метис (рожденный от союза двух оборотней). Все метисы обладают уродствами (см. страницы).

• Покровительство: Фаза луна, под которой родился персонаж и которая помогает ему. Это как астрологический знак, только более значимый

среди Гару. Для Гару, Луна – ключевое место в их жизни, и от нее они получают свою Ярость. Покровительство вашего персонажа указывает на специализацию вашего персонажа, его сильные и слабые стороны.

Вы можете выбрать из пяти покровительств: Рагабаш (обманщик, разведчик или шпион), Теург (шаман, провидец или мистик), Филодокс (судья, законодатель или посредник), Галлиард (историк, бард или рассказчик) и Арун (воин или охранник). Покровительство может иметь значительное влияние на вашего персонажа. Арун стремится быть сильнее, тогда как Рагабаш – хитрее.

Более подробную информацию вы может прочитать на страницах.

• Племя: В преддверии грядущего Апокалипсиса, стаи обычно формируются из разных племен, так как тех Гару, кто придерживается традиции формирования стаи только из членов одного племени, слишком мало. Но даже в таком случае племя дает основу Гару, кто он такой. Каждое племя имеет определенный тотем, который определяет большинство характеристик племени. Тщательно подумайте, прежде чем выбрать племя. Ваш выбор повлияет на вашу концепцию (и на ваши Дополнения).

Игроки могут выбирать любое из 12 племен, описанное в Оборотнях. См страницы по каждому племени и об их особенностях.

Шаг второй; выбор атрибутов

Определившись с концепцией и выбрав породу, покровительство и племя, вам необходимо распределить трайты. Сперва требуется определить ваши атрибуты. Атрибуты определяют врожденные способности вашего персонажа. Насколько быстр ваш персонаж? Он привлекателен, а, может быть, красив? Насколько остр его ум? Атрибуты позволяют на каждый из этих вопросов объективно ответить.

Сначала необходимо распределить приоритеты в атрибутах по трем категориям – физические, социальные и ментальные. Решите, в какой категории ваш персонаж сильнее, потом также выберите вторичную

категорию, в оставшейся категории вы слабее всего. Действительно ли ваш персонаж чаще полагается на ум, нежели на физическую силу – решает ли он вопросы полагаясь на интеллект и смекалку, а не напором и жестокостью?

• Физические атрибуты определяют такие параметры вашего персонажа, насколько быстро он бегает, сколько он может поднять, и насколько он здоров. Если ваш персонаж ориентирован на «экшен», стоит выбрать в качестве первичной категории физические атрибуты.

• Социальные атрибуты определяют способность вашего персонажа взаимодействовать и использовать в своих интересах окружающих. Социальные атрибуты влияют на первое впечатление, которое вы производите, способность увлекать людей за собой и нравиться им. Если ваш персонаж – манипулятор или соблазнитель, лучше всего первичной категорией взять социальные атрибуты.

• Ментальные атрибуты определяют умственные способности вашего персонажа. Как быстро он соображает? Как хорошо он видит? Умен ли он? Если ваш персонаж любит решать задачи или аналитик, тогда ментальные атрибуты должны быть первичны.

Концепция персонажа должна влиять на приоритеты категорий атрибутов, но не должна ограничивать их. Вполне жизнеспособен солдат с первичными ментальными атрибутами (гениальный тактик) или актер – с физическими атрибутами (например, танцор). Вы можете модифицировать свою концепцию, и приоритеты атрибутов должны подсказать, в каком направлении это можно сделать.

У вашего персонажа в каждом атрибуте уже стоит по единице. Приоритеты означают, сколько вы сможете распределить дополнительных точек. Распределите в первичной категории семь точек, пять точек – во вторичной категории, и три точки – в третичной. Как пример, семь точек вы распределяете в ментальные атрибуты, пять и три – в социальные и физические соответственно. Вы можете распределять эти точки как угодно (в нашем примере вы можете все три точки физических атрибутов можете

записать на Ловкость, оставив в Силе и Выносливости по единичке), за исключением того момента, что значение любого атрибута не может быть больше пяти точек.

Вы можете увеличить атрибуты за счет свободных очков или дальше по ходу игры.

Шаг третий: выбор способностей

Способности описывают, что знает ваш персонаж и умеет делать. Они представляют то, что можно выучить, а не проистекает из внутреннего потенциала.

Подобно атрибутам, способности оцениваются от одной до пяти точек. Эти точки указывают на вашу компетентность в этом вопросе. Вы используете это число (обычно в комбинации с атрибутом), чтобы определить количество кубиков, необходимое для определения успешности применения способности. Способности также разделены на первичную, вторичную и третичную категории.

Способности разделяются на таланты, умения и познания. У каждой категории есть свои отличия.

• Таланты это такие способности, которые персонаж может применять и изучать интуитивно. Таланты необходимо тренировать и изучать самому, книги и преподаватели помочь не могут. Они вырабатываются с опытом. Если персонаж вырос на улице, он будет опытен в Знании улиц. Некоторые таланты (такие как Атлетика, Драка или Экспрессия) могут быть натренированы, но это необязательно. Если ваш персонаж стремится полагаться на собственный ум и здравый смысл, таланты стоит выбрать первыми.

• Умения это способности, изученные в ходе тренировок или подготовки. Для некоторых нужна практика, а для других – хороший тренер. Если ваш персонаж многое умеет делать, желательно выбрать умениями первой категорией.

• Познания – способности, постигнутые в ходе напряженного изучения или старания. Многие познаются в школе или из книг, но можно научиться через жизненный опыт. Если ваш персонаж образован, имеет хорошую память или тратит много времени за учебой – познания стоит выбрать первичной категорией.

Определите приоритеты для категорий способностей (первичные, вторичные и третичные). Подобно атрибутам, руководствуйтесь своей концепцией. В отличие от атрибутов, на способностях ничего сразу не стоит.

Распределите 13 точек на первичные способности, 9 – на вторичные и 5 – на третичные. Вы не можете назначать на одну способность более 3 точек, но вы можете их поднять до четырех и пяти за счет свободных очков немного позднее.

Шаг четвертый: преимущества

Для определения преимуществ не требуется распределять приоритеты. Наоборот, на каждое преимущество вы получите определенное количество точек. Конечно, их можно будет дополнительно повысить за счет свободных очков.

Дополнения

У вашего персонажа есть пять точек, которые необходимо распределить среди 10 дополнений. Обратите внимание на ограничения, которые налагаются различными племенами. Выбранные дополнения должны поддерживать общую концепцию.

Дары

Ваш персонаж получает три Дара (силы Гару, даруемые духами) первого уровня. Выберите по одному Дару от своей породы, покровительства и племени (см. Резюме создания персонажа на странице). Вы можете брать дополнительные Дары за свободные очки, но только первого уровня.

Известность

Известность очень важна для вашего персонажа, влияющая на продвижение среди Гару. Обстоятельства вашего появления на свет определяют постоянное значение Известности. Персонажи не могут начинать с временными пунктами известности (за исключением стай, тотемы которых предоставляют такую возможность, о которых можно прочитать в Приложении).

Ранг

Ранг – степень положения Гару и значимости в обществе оборотней, определяется количеством известности (у каждого покровительства свое значение). Все персонажи начинают в ранге 1 (клиат).

Шаг пятый: последние штрихи

Теперь настало время сформировать персонажа и распределить свободные очки. На этом этапе также определяется Ярость персонажа, его Гносис и Сила воли.

Ярость

Ярость определяет внутренний гнев и злобу персонажа. Высокое значение Ярости затрудняет общение с обычными волками и людьми. Покровительство персонажа определяет начальную Ярость.

Гносис

Гносис определяет духовность персонажа и его способность взаимодействовать с природой. Оборотень без Гносиса не может соединяться с миром духов и не может получать от него свои силы. Порода определяет величину Гносиса.

Сила воли

Сила воли отражает самоконтроль персонажа и способность сопротивляться неблагоприятным обстоятельствам. Персонажи могут использовать Силу воли для контроля своих действий, если нет уверенности в его выполнении (безумие или что-нибудь подобное). Выбор племени определяет значение Силы воли.

Свободные очки

Завершающая стадия. Вы получаете 15 свободных очков, чтобы закончить создание персонажа и выбрать те трайты, которые сразу выбрать не удалось. У каждого трайта своя цена (см. таблицу в Резюме создания персонажа на странице).

Искра жизни

Теперь пришло время проработать те качества персонажа, которые не имеют никакого отношения к механике игры. Совершенно не обязательно их записывать, но это сделать желательно. По крайней мере, проработайте их в ходе игры. Через какое-то время они могут меняться вместе с персонажем.

Внешность

Как выгляди ваш персонаж? Какие трайты влияют на его внешность? Если у него 4 точки в Силе, то он мускулистый. Если у него высокое Обаяние, ему легче убеждать людей. Зацепки для этого лежат в вашей концепции и трайтах. Вы можете определить не только облик персонажа, но его манеры и поведение, как он одет. Он двигается уверенно и пристально глядит, или сутул и смотрит на кого угодно, кроме собеседника? Он одет по-простому или имеет более изысканные вкусы? Гораздо запоминающимся будет персонаж, который «прихрамывает, вероятно, сказывается старая рана», чем сказать «у него единичка в Ловкости».

Специализации

Персонажи с высокими значениями трайтов могут быть очень хороши в особых областях – даже больше, чем это позволяют точки. Если у вашего персонажа любая способность или атрибут равен четырем или пяти, вы можете этому трайту подобрать специализацию (характерные специализации приведены в описании трайта). Концепция по-прежнему должна определять специализации (бывший морской пехотинец выберет «автоматы» в способности Огнестрельное оружие, тогда как гангстер выберет «пистолеты»). Вы можете не заполнять специализации сразу, а сделать это позднее в ходе игры, но не моментально, выбирая их по обстановке. Специализация может быть инструментом игромеханики, давая бонус при бросках (см. ниже).

Вы также можете выбрать специализации для трайтов, в которых у вас три и меньше точек. Вы не можете получать преимуществ от применения такой специализации, но можно использовать для большей детализации персонажа. Вы не можете брать специализации, которые, по мнению Рассказчика, слишком неконкретны (например «мелкое стрелковое оружие» для Огнестрельного оружия или «острые чувства» для Бдительности).

Мелкие штрихи

Каждый имеет свои особенные привычки, анекдоты, интересы и хобби. Они не способны сильно повлиять на персонажа, но делают его более живым и колоритным. Попробуйте описать несколько таких причуд. Они могут быть разными: от убийственно черного юмора до ненависти к пуделям или любви к «боевикам». По мере игры у персонажа могут появляться новые черты или изменяться старые.

Мотивации

Что движет вашим персонажем? Почему он начал сражаться против Вирма? На какой основе он рискует своей жизнью за своих соплеменников и

Гею? Хоть сама по себе борьба с Вирмом – достойное дело, у многих Гару есть свои интересы в этой тысячелетней войне. Как история вашего персонажа связана с уничтожением искажений Вирма? Какая либо драма – хорошая причина для мотивации любой хроники. Возможно, банда фомори уничтожила семью персонажа во время его Первого Изменения, и теперь с каждым ударом по прихвостню Вирма он мстит за свою семью. Мотивы могут различны. В этом же случае персонаж может искать семейных духов, чтобы поведать им, что эти смерти были отомщены. Мотивации персонажа должны отвечать на вопрос «Зачем я веду эту войну?».

Обычная жизнь

Многие Хомиды стремятся поддерживать «нормальную» жизнь в человеческом обществе. В конце концов, не все Гару полностью отбрасывают свои старые жизни. Несколько племен, таких как Грызущие Кость, Гуляющие по Стеклу и Дети Геи, проводят значительную часть своей жизни среди людей. Даже некоторые члены других племен, таких как Потомство Фенрира и Черные Фурии, стремятся к этому. Как ваш персонаж уживается? Как он справляется с Яростью или угрозой невиновным?

Люпус Гару иногда возвращаются к существованию среди волков. Всегда (даже самый мелкий Рагабаш) они становятся вожаками стай. Как он общается с другими волками? Как он относится к людям-охотникам?

Все может быть совсем не так. Хомид может захотеть побыть волком, а люпус – поэкспериментировать с обитанием в городе (хотя такое для Красных Когтей маловероятно).

Стая

Для хроники Оборотней стая гораздо важнее, чем отдельные персонажи. Стая для Гару – основная социальная единица; Гару вне стаи – практически социальный изгой. Для поддержания стаи необходима сплоченность всех ее членов. Единство стаи очень важно для общего успеха.

Обычно Гару из одиночек сливаются в стаю после совместно пережитых опасностей того ада, что зовется Обрядом Перехода. Они вместе живут, дышат одним воздухом, вместе едят и спят, а также вместе принимают решения. Так они существуют после своих Первых Изменений и все время действуют сообща.

Подчеркивая важность отношений членов стаи, не говорится о том, чтобы они любили друг друга и работали как одно целое – такое невозможно. Гораздо интереснее, когда персонажи спорят и конфликтуют по каким-то вопросам. В конце концов, у каждой семьи есть свои секреты. Но, тем не менее, стая это более чем сумма ее членов. Она объединяет Гару с общими задачами, мотивациями, врагами и предпосылками.

Это может помочь игрокам мысленно представить стаю и проработать ее даже до создания своих персонажей. Рассказчик и игроки должны обсудить цели стаи (должна быть, по крайней мере, хоть одна) и как она сформировалась. Как это произошло? Как стая взаимодействует с другими стаями? А с септом? Как только игроки определятся с концепцией стаи, они могут распределить роли в ней и соответственно выбрать для этого подходящих персонажей.

Создание стаи

Стая служит осью, вокруг которой разворачивается хроника. Персонажи могут присоединяться к ней или гибнуть, но стая будет существовать. Из-за этого чрезвычайно важно, чтобы игроки договорились о типе стаи, так как это будет влиять на хронику. Если игроку не понравится его персонаж, в следующий раз он сможет создать другого. Если игрокам не нравится сущность их стаи, это уже повод пересмотреть всю хронику в целом.

Большинство стай в Последние Дни формируется в ходе Обряда Перехода, когда персонажи объединились для выживания. В прошлом стаи формировались из членов одного племени. В нынешнее время, когда Гару

немногочисленны, а Последнее Сражение не за горами, только старейшины продолжают такую практику. Современные стаи формируются из членов разных племен в надежде поддержать друг друга и скрыть индивидуальные слабости.

При создании стаи игроки должны ответить на несколько вопросов. Игроки должны ответить на эти вопросы прежде, чем создадут персонажей или завершат вступление, но они могут потом внести дополнения. Цель – создать устойчивую концепцию стаи, чтобы персонаж был в ее контексте.

• Где базируется стая? – На какую территорию она претендует? Где она находится? Члены стаи патрулируют территорию или они допускают, что на нее никто не вторгнется? У членов стаи есть собственные жилища или они живут вместе? Стая городская, сельская или живет в дикой глуши?

• Какова миссия стаи? – Какие задачи и мотивации движут стаей? Члены стаи стремятся уничтожить особо мощного Бэйна? Или они защищают свою территорию? Они мстят – кому-то конкретному или любому, кто загрязняет Гею?

• Кто вожак в стае? – Кто лидирует? Как стая принимает решение? Некоторые стаи проводят суровые испытания, делая победителя вожаком. Другие выбирают его в зависимости от поставленных задач. Рагабаш будет руководить во время разведки, а Арун – вести в бой.

• Какой у стаи тотем? – Есть ли у стаи тотем? Какой он? Почему за стаей закрепился этот тотем? Он выбрал стаю, или стая выбрала его?

• Относится стая к септу? – К какому септу принадлежит стая? Есть ли у стаи дополнительные обязанности? Как называется септ? Кто правит им? Кто старейшины? Какой у септа тотем? Члены септа имеют благосклонность духов? Каких?

• Есть у стаи друзья и союзники? – Есть ли у стаи друзья, за исключением отдельных контактов и союзников ее членов? Кто они? Стая защищает их?

• А есть враги? – Стая завела себе врагов? Кто они и почему ненавидят стаю? Каковы их побуждения? Это Гару? В противном случае, кто это?

Задачи стаи

Понятие стаи глубоко заложено в психике Гару – каждый рассматривается в ее контексте. Оборотни, конечно, могут существовать поодиночке – но они достойны сожаления или проклятия, но не все. Только старейшины Гару живут вне стай и делают так (надеясь), что они смогли выполнить свою миссию. Но такое редко бывает. Немногие Гару доживают до того момента, чтобы стать старейшиной, и немногие старейшины пережили своих товарищей по стае.

Согласно традиции Гару, Гея дарует каждой стае свою задачу, которая объединяет ее членов; цель, которой они служат и выполняют. Действительно, многие потенциальные члены стай испытывают видения или грезы, которые открывают их задачу, даже до того момента, как стая будет сформирована.

В Конце Времен, многие Гару видят в этих видениях собственную гибель – но эти смерти должны служит великой цели. Многих молодых оборотней пугают эти видения, но они поддерживают друг друга и укрепляют павших духом.

Прелюдия

Одно мгновение полностью меняет жизнь Гару. После этого обратного хода нет; он изменился и должен приспособиться к новому миру. Когда оборотень проходит через Первое Изменение, он сталкивается со своим наследием, иногда очень драматично. Однако как можно почувствовать трагизм ситуации, когда вы не знает, на что была похожа ваша предыдущая жизнь? Большинство оборотней готовилось к взрослой жизни, ничего не предполагая, что ждет их.

Прелюдия должна как раз обеспечить его прошлое, опыт, полученный во время Первого Изменения, а также реакцию персонажа на случившееся. Эта повествовательная сессия один-на-один игрока и Рассказчика должна прояснить важные моменты жизни персонажа. Требуется описание нескольких лет жизни в виде коротких сцен из жизни персонажа, описание только ключевых моментов, а не полноценной истории.

Описание прелюдии

Рассказчик должен быстро пообщаться с каждым игроком, если конечно два персонажа не выросли вместе, позже став Гару. Важно, чтобы игрок сосредоточился на предыстории, которая будет являться его личным опытом и будет давать ощущение историчности. Некоторые игроки захотят провести совместную прелюдию – дескать, друзья с детства – но все же лучше будет делать это индивидуально. Не переживайте за остальных игроков, они могут потратить это время на доводку своих персонажей, обсудить предстоящую хронику или просто перекусить. Предыстория слишком важна, чтобы ее пренебрегать.

При проведении прелюдии не уделяйте много времени каждому эпизоду. Обрисуйте сцену и позвольте игроку сделать несколько заявок, а потом переходите дальше. Вы можете в ходе прелюдии подвести игроков к событиям хроники (например, в каждой прелюдии был один оппонент), но не останавливайтесь на этом слишком долго. Ваша задача – чтобы игрок в каждой ситуации меньше раздумывал и действовал инстинктивно. Обеспечение этого даст эффект настоящей жизни персонажа.

Прелюдия может помочь игроку исследовать правила и сеттинг. Поместите игрока в помещение, где бы он мог это сделать, но избегайте боя. Если он состоится, просто опишите результат сражения, не убивая персонажа.

Игрок в ходе действий может передумать относительно распределения трайтов, позвольте ему сделать несколько изменений, не ломая концепции. И

не позволяйте игрокам просто так менять трайты. Идея модифицирования состоит в изучении нюансов персонажа, а не в механическом подбирании чисел. Используйте прелюдию для исследования дополнений персонажа. У него высокие Ресурсы? Покажите, откуда у него эти деньги. Союзники? Создайте несколько эпизодов, как он приобрел этих друзей.

При проведении прелюдии важно создать ощущение обычности происходящего, рутины (если, конечно, персонаж не метис которого держат в изоляции от людей и волков). Прелюдия создаст атмосферу привычного быта, который обратится в небытие после Первого Изменения. Это хороший способ создать напряженность в ходе и после самого изменения.

Прелюдия является повествовательной сессией, но не стоит мешать игроку прерывать и вмешиваться в ее ход. В конце концов, это его персонаж и он не будет иметь дело с тем, что ему не нравится. Он должен быть частью процесса.

Наконец, посвятите достаточно времени Первому Изменению. Попробуйте поддерживать напряжение до того момента, как Ярость выплеснется из персонажа и он на кого-нибудь набросится. Используйте сенсорные сигналы – такие как запах и звук. Гару очень обладают острыми чувствами, намного превосходящими человеческие, так что сосредоточьте внимание на этом. Используйте изменения размера и веса. Поясните, что персонаж безвозвратно пересек в своей жизни черту, после чего его существование кардинально изменится.

Вопросы и ответы

Когда будете проводить прелюдию, у вас будет множество вопросов. На некоторые из них необходимо ответить до начала игры. Эти вопросы помогут Рассказчику и игроку лучше понять концепцию персонажа.

Каждый вопрос включает в себя несколько вещей, которые нужно определить самостоятельно при описании своего персонажа. Вопросы также

дают небольшие советы относительно того, как использовать это в прелюдии.

• Сколько вам лет? – Как давно было ваше Первое Изменение? Многие оборотни проходят Первое Изменение после вступления в половую зрелость, но растет число тех, кто не меняется, пока полностью не повзрослеет. Большинство хомидов меняется между 14 и 18 годами, иногда дорастая до 21 года. Люпусы меняются в 2-3 года (что соответствует подобному возрасту человека). Метис подвергается Первому Изменению между восемью и десятью годами.

• Какова была ваша жизнь в семье? – Родители не понимали вас? Волки тебя открыто избегали? У большинства Гару сохраняется чувство «непричастности», только у некоторых люпусов не было такой изоляции.

Вы жили с настоящими родителями? Один из них был Гару, и он не появлялся, пока ты не прошел Первое Изменение? Вы были обделены заботой, кочуя из одной семьи в другую? Ваша родная стая выслежена и убита? Поймана для изучения? Было ли ваше детство мирным или бурным?

• Как прошло ваше Первое Изменение – Где это случилось? Видели ли это другие (впали они в Делирий)? Вы кого-нибудь ранили – или убили? Друга или врага? Вы ужаснулись или удивились? Или все разом?

Первое Изменение, наверняка, самое важное событие в вашей жизни, так как это первый раз, когда вы меняете форму (обычно в Кринос). После этого нельзя стать прежним. Первое Изменение зачастую трагично, когда жертвами становятся друзья или члены семьи.

К счастью, за молодым Гару присматривает дух Незримый Родич (см страницу). Как только он подвергается Изменению, члены племени находят его и приводят в септ, где учат его путям Гару.

Если ваш персонаж- метис, как к нему относились до взросления? Был ли он козлом отпущения, либо всеми игнорировался или септ относился к нему с любовью и уважением (вещь практически невозможная)? Как он воспитывался?

• Как вы познакомились со своей стаей? – Как вы уживаетесь с товарищами по стае? Как долго вы из знаете? Познакомились в каэрне или знали друг друга до Первого Изменения? Вы поддерживаете их стремления. Конфликтуете ли вы с ними?

Важно, чтобы члены стаи были совместимыми. В ходе серьезного внутреннего конфликта стая может распасться (или один из ее членов может стать изгоем, что является ужасной судьбой для Гару). Смотри про стаю выше в этой главе.

• Где вы сейчас живете? – Вы живете в каэрне? Квартира в городе? Сельский дом? Или просто в лесу? Кто знает, где вас найти? Если это каэрн, то где он? У вас есть соседи? Кто они? Вы с ними общаетесь?

Рассказчик может использовать жилище как сюжетную завязку (особенно если вы не очень осторожны в выборе дома).

• Вы продолжаете поддерживать прежнюю жизнь? – Вы контактируете с людьми или волками, которых знали до Первого Изменения? Остальные Гару знают, что вы живете прежней жизнью? Или это секрет? Почему? Как вы это скрываете? Как ваши соплеменники отреагируют, когда узнают?

Обеспечьте Рассказчика достаточным количеством подробностей своей жизни, чтобы ему было легче начать (или вообще построить отдельную историю). Определенные проблемы могут возникнуть у вас между своей работой (если такая есть) и обязанностями перед Геей.

• Каковы ваши мотивы? – Чем вы руководствуетесь в своей жизни оборотня? Почему вы сражаетесь вместе со своей стаей? Вы что-то ищете? Известность? Приключения и переживания? Всеобщее признание? Вы желали не быть оборотнем и жить по-старому?

Приоритеты и желания – центральная часть вашего персонажа, которые стоит иметь в виду, детализируя своего персонажа. После Первого Изменения насколько изменились его мотивы? Он волнуется как перед экзаменом – станет ли он воином Геи в проигранной войне? Как ему не утонуть в пучине отчаяния и безнадежности?

Резюме создания персонажа

Процесс создания персонажа

• *Шаг первый: концепция персонажа*

Выберите концепцию, породу, покровительство и племя

• *Шаг второй: выбор атрибутов*

Обратите внимание, что в каждом атрибуте уже стоит единица

Определите приоритеты по трем категориям: физические, социальные, ментальные (7/5/3)

Выберите физические трайты: Сила, Ловкость, Выносливость

Выберите социальные трайты: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Выберите ментальные трайты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность

• *Шаг третий: выбор способностей*

Определите приоритеты по трем категориям: таланты, умения, познания (13/9/5)

• *Шаг четвертый: выбор преимуществ*

Выберите дополнения (5 – запрещенные племенем), Дары (три – каждый от породы, покровительства и племени), Известность (от покровительства)

• *Шаг пятый: последние штрихи*

Запишите Ярость (от покровительства), Силу воли (от племени) и Ранг 1 (клиат)

Потратьте свободные очки (15)

Порода

См также Породы, страницы

• *Хомид:* Вы были рождены человеком и выросли в семье людей. Вы не подозревали о своем наследии до своего Первого Изменения с наступлением зрелости или немного раньше. Скорее всего, вы ничего не знали о том, что один ваш родители был Гару или Родичем.

Начальный Гносис: 1

Начальные Дары: Повелитель огня, Убеждение, Запах человека

• *Метис:* Оба ваших родителя были Гару, и они нарушили Наставление, зачав вас. Вы выросли в септе среди оборотней, и вы гораздо глубже понимаете культуру Гару, нежели хомиды и люпусы. Как печать родительского греха, вы бесплодны и обезображены.

Начальный Гносис: 3

Начальные Дары: Созидание стихии, Первобытный гнев, Чутье Вирма

• *Люпус:* Рожденный волком, вы выросли в глуши среди волков. До вашего взросления (около двух лет) вы не знали о своей истинной природе оборотня. Вы не настолько утончены, как хомиды, но вы больше полагаетесь на свои звериные инстинкты.

Начальный Гносис: 5

Начальные Дары: Заячий прыжок, Обостренные чувства, Чутье добычи

Покровительство

Смотри также Покровительства, страницы

• *Рагабаш:* Новая Луна – хитрецы и разведчики, они сражаются с Вирмом умением и коварством.

Начальная Ярость: 1

Начальные Дары: Затемнение млечного глаза, Взломанная печать, Запах бегущего по воде

Начальная Известность: три точки в любой комбинации

• *Теург:* Серповидная Луна – Прорицатели и шаманы, они говорят с духами и постигают их пути.

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Прикосновение Матери, Чутье Вирма, Речь духов

Начальная Известность: Мудрость 3

• *Филодокс:* Полулуние – Арбитры и хранители законов, они разрешают споры между Гару и являются непревзойденными судьями.

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Устойчивость к боли, Чутье истинной формы, Истина Геи

Начальная Известность: Честь 3

• *Галлиард:* Округленная Луна – Хранители знаний и Певчие, они берегут историю Гару и рассказывают вдохновляющие легенды.

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Звериный язык, Зов Вилда, Беседа в уме

Начальная Известность: Слава 2, Мудрость 1

• *Арун:* Полная Луна – Воины и защитники, их боевые навыки превосходят остальные покровительства, а жизнь посвящается уничтожению Вирма.

Начальная Ярость: 5

Начальные Дары: Оглушающее касание, Воодушевление, Отточенные когти

Начальная Известность: Слава 2, Честь 1

Племя

Смотри также Племена, страницы

• *Вендиго:* Единственное племя Гару, чьи члены происходят от коренных американцев, хотя некоторые имеют менее традиционное происхождение. Вендиго возмущены присутствием остальных племен в Северной Америке и охраняют свои каэрны от всех остальных.

Начальная Сила воли: 4

Дополнения: Вендиго не могут приобретать Контакты и Ресурсы.

Начальные Дары: Призывание ветра, Маскировка, Устойчивость к боли

• *Грызущие Кость:* Вероятно, самое информированное и компетентное в вопросах шпионажа племя. Костегрызы живут в нищете, и другие племена презирают их за избранный путь.

Начальная Сила воли: 4

Дополнения: Грызущие Кость не могут брать Предков, Чистоту рода и Ресурсы.

Начальные Дары: Стряпня, Сопротивляемость ядам, Навязчивое единство

• *Гуляющие по стеклу:* Гуляющие по Стеклу лучше остальных племен приспособились к городской жизни (кроме Грызущих Кость) и поэтому к ним недоверчиво относятся. Гуляющие по Стеклу стремятся постигать высокие технологии, мировую экономику и преступный мир.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Гуляющие по Стеклу не могут выбирать Чистоту рода, Предков и Ментора.

Начальные Дары: Контроль простых устройств, Диагностика, Хитрый выстрел

• *Дети Геи:* Наиболее умеренное из племен, Дети Геи считают себя последователями и защитниками гуманизма.

Начальная Сила воли: 4

Дополнения: Нет ограничений

Начальные Дары: Милосердие, Прикосновение Матери, Устойчивость к боли

• *Красные Когти:* Племя, уникальное тем, что состоит полностью из люпусов (с малым, но увеличивающимся числом метисов). Красные Когти живут в дебрях среди своих Родичей-волков и полагают, что помочь Гее может только полное уничтожение людей.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Красные Когти не могут иметь человеческих Союзников, Контактов и Ресурсы. Их Родней могут быть только волки.

Начальные Дары: Звериный язык, Запах бегущего по воде, Волк у ворот

• *Молчаливые Странники:* Изгнанные со своей исконной родины, Молчаливые Странники предпочитают жить в дороге, постоянно путешествуя. Иногда выполняя роль курьеров между септами, они познали в ходе странствий много секретов физического и мистического миров.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Молчаливые Странники не могут брать Ресурсы и Предков.

Начальные Дары: Чутье Вирма, Тишина, Скорость мысли

• *Повелители Тени:* Главные конкуренты Серебряных Клыков за право руководить всеми Гару. Повелители Тени известны своей коварностью, лживостью и властолюбием – качествами, не очень достойными.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Повелители Тени не могут брать Союзников и Ментора.

Начальные Дары: Аура секретности, Роковой изъян, Перехват преимущества

• *Потомство Фенрира:* Одержимые уничтожением Вирма, Потомки считаются диким и кровожадным племенем. Происходящие от суровых германцев и скандинавов, Фенриры очень горды своим наследием.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Потомки не могут приобретать Контакты.

Начальные Дары: Отточенные когти, Устойчивость к боли, Образ Фенрира

• *Серебряные Клыки:* Исконные правители народа Гару, ведущие исключительно благородное происхождение от лучших людей и волков. Многие происходят от всевозможной европейской знати и королевских семей. Такая исключительность привела к межродовому скрещиванию, и Серебряные Клыки из-за этого подвержены безумию.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Серебряные Клыки должны брать не менее трех точек в Чистоте рода.

Начальные Дары: Соколиная хватка, Сияющее пламя, Чувство Вирма

• *Уктена:* Это самое таинственное и мистическое из племен. Они вызвались сторожить места заточения многих сильных Бэйнов, и многие считают, что племя из-за этого искажено. Изначально Уктена были только от

коренных американцев. В последние годы Уктена стали распространяться среди остальных народов.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Нет ограничений.

Начальные Дары: Чувство магии, Пелена, Язык духов

• *Фианна:* У этого племени кельтские корни. Их родословные тянутся из Ирландии, Англии, Шотландии и Уэльса, но в нынешнее время их можно встретить везде, где есть англоязычные эмигранты. Они известны своим стремлением как к сражениям, так и к веселью.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Нет ограничений, но Родня рекомендована

Начальные Дары: Волшебный свет, Убеждение, Сопротивляемость ядам

• *Черные Фурии:* Фурии защищают дикую природу и борются в защиту женщин. Практически все Черные Фурии женщины, мужчины – только метисы.

Начальная Сила воли: 3

Дополнения: Нет ограничений.

Начальные Дары: Дыхание Вилда, Обостренные чувства, Чувство Вирма

Дополнения

Смотри также Дополнения на странице

• *Контакты:* Кого вы знаете, главным образом в человеческом обществе.

• *Ментор:* Старейшина Гару, который взял вас под свою опеку и помогает вам.

• *Обряды:* Указывает на число и/или уровень обрядов, которые вы можете изучить. Смотри Обряды на странице.

• *Предки*: Это дополнение отражает способность вашего персонажа общаться и использовать знания своих предков.

• *Ресурсы:* Ваше персональное богатство и имущество, а также постоянный доход.

• *Родня:* Число родственников, с которыми вы поддерживает отношения – волками или людьми, иммунными к Делирию.

• *Союзники:* Ваши друзья, неважно волки это или люди.

• *Тотем*: Уникальный дух стаи. Каждый член стаи добавляет свое значение этого дополнения для его создания. См Тотем на странице.

• *Фетиш:* Вы обладаете предметом, в котором заключена сила какого-то духа. Смотри страницы за более подробной информацией.

• *Чистота рода:* Ваша родословная и линия крови среди Гару

Дары

Порода, племя и покровительство предопределяют те Дары, которые вы можете изучить.

Известность

Смотри описание покровительств для определении начальной известности. Также смотри Известность и Повышение ранга.

Ранг

Все персонажи начинают с рангом 1. (смотри Ранг).

Ярость, Гносис, Сила воли

Смотри по порядку: покровительство для Ярости, породу для Гносиса и племя для Силы воли. Смотри страницы страницы страницы.

Свободные очки

Трайт	**Стоимость**
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Дополнение	1 за точку
Сила воли	1 за точку
Дар	7 за Дар (только 1 уровня)
Ярость	1 за точку
Гносис	2 за точку

Пример создания персонажа

Брайан решил создать своего первого персонажа-оборотня в хронике Джеффа. Джефф сказал, что группе придется в ходе игры исследовать факты коррупции в сердце индустриального города. Игроки решили создать для игры стаю, специализироваться которая будет на получении и использовании информации против нечистых на руку промышленников, криминальных боссов и политиков, населяющих город Джеффа.

Шаг первый: концепция

Прежде чем обратиться к игромеханике, Брайан придумывает концепцию персонажа. Он решает играть журналистом, который готов пойти на все, лишь бы докопаться до истины. Игрок решает создать персонажа, не укладывающегося в стандарты журналистики, так как ему чужда рутина обычной работы.

Брайан не задумываясь выбирает хомида в качестве породы – так ему будет легче продолжать свою старую жизнь и выполнять свои обязанности. Покровительство наиболее очевидное – Галлиард, но Брайан решает сделать опору в этой истории на хитрость. Он останавливает свой выбор на Рагабаше, его смекалке и скрытности. Брайан отвергает Грызущих Кость и выбирает Фианна. Его персонаж должен контрастировать с городом, а не был в гармонии, и решает, что персонаж родился в Аппалачах, в семье шотландских иммигрантов.

Брайан решает, что у его персонажа будет два имени – одно он носит в обычной жизни, а второе – среди Гару. Человеческое имя – Стюарт Браун (обычная практика среди южан давать имена в честь героев Гражданской войны США). Имя Гару – В-Погоне-за-Правдой, отражает его тактику – Стюарта ничто не может остановить от поисков активности Вирма.

Шаг второй: атрибуты

После определения концепции Брайан должен записать числовые значения параметров В-Погоне-за-Правдой. Поскольку Стюарт журналист, который зарабатывает на жизнь (и довольно успешно) благодаря своему живому уму и внимательности, Брайан выбирает первичными ментальные атрибуты. Брайан не считает Стюарта сверхкрасивым, но он должен вызывать симпатию, поэтому вторичной категорией становятся социальные атрибуты. Оставшиеся физические атрибуты малозначительны, так как Стюарт считает, что интеллект гораздо более грозное оружие, нежели мускулы. Он не сильно переживает из-за своей слабости.

Сначала Брайан распределяет семь точек в ментальных атрибутах. В-Погоне-за-Правдой достаточно проницателен, чтобы почуять опасность и получает две точки в Восприятие. Он настолько же и умен, поэтому на Интеллект он тоже получает две точки. Персонажу требуется молниеносно принимать решения. Так что оставшиеся три точки Брайан назначает в Сообразительность. Итого ментальные атрибуты выглядят так: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Затем Брайан распределяет социальные атрибуты. Он не видит особых причин делать персонажа особо обаятельным, так что на Обаяние В-Погоне-за-Правдой дается одна точка. С другой стороны, Стюарт через разговоры добивается того, чего хотел и получает три точки в Манипулирование. Это оставляет ему одну точку, которая записывается во Внешность. Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2.

Наконец Брайан добирается до физических атрибутов. Он решает, что у Стюарта нет никаких особенностей и вкладывает в каждый атрибут по единице. Итого: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Шаг третий: способности

Разобравшись с атрибутами, Брайан переходит к способностям. Стюарт вырос в горах и многое повидал о чудесах природы (не всегда же он жил в

городе). Брайан также думает, что у Стюарта есть навыки выживания в городе, учитывая, что он прожил там несколько лет (время, проведенное за изучением журналистики в колледже).

Брайан первичными выбирает таланты, считая, что В-Погоне-за-Правдой полагается более на свои естественные способности, чем на изученные. Стюарт замечает многое из того, что остальные пропускают, так что Брайан дает две точки на Бдительность. Стюарт – скверный вояка, поэтому предпочтет спрятаться и избегнуть опасности. Поэтому на Уворот он получает одну точку. Стюарт должен «читать» по людям, когда берет у них интервью, чувствовать ложь и неискренность, поэтому Брайан назначает две точки на Эмпатию. Брайан также считает, что Стюарт имеет неповторимый писательский стиль, интересный и берущий «за живое», поэтому в Экспрессии у него три точки. Напористость Стюарта выражена в единице на Запугивании. Четыре точки, разделенные на Хитрость и Знание улиц, отражают опыт персонажа уличных уловок и получения информации из косвенных источников.

Так как В-Погоне-за-Правдой получил достаточное образование (колледж), Брайан выбирает вторичными способностями познания. Одна точка в компьютерах показывает, что Стюарт может работать в текстовом редакторе. Его одаренность искать требуемую информацию против развращенных властолюбцев выражена в трех точках на Расследовании. Стюарт говорит по-испански (Джефф предупредил Брайана о наличии в городе многочисленного испаноговорящего населения) и имеет одну точку в Языках. У Стюарта две точки в Политике – он разбирается во властных структурах города. Наконец, Брайан решает, что персонаж после Обряда Перехода некоторое время провел в каэрне, изучая культуру и обряды Гару, поэтому у него есть две точки в Ритуалах.

Брайан переходит к последней категории – умениям. Он решает, что Стюарт без ума от быстрой езды и дает ему точку в Вождении (он сразу решает поднять этот трайт на свободные очки). Он также считает, что

персонаж с детства умеет обращаться оружием и назначает одну точку в Огнестрельное оружие. Как часть своего воспитания, Стюарт умеет охотиться, выслеживать и прятаться в дикой местности, поэтому две точки распределяются на Незаметность и одна – на Выживание. В Незаметности точек больше, потому что Стюарт в городе это умение применял чаще, чем Выживание.

Шаг четвертый: преимущества

Брайану осталось определиться с дополнениями, Дарами и Известностью В-Погоне-за-Правдой. В какой-то мере эти трайты должны определять его как оборотня, а не как параноидального журналиста. Брайан начинает с дополнений. В-Погоне-за-Правдой тратит много времени, встречаясь и общаясь с людьми, но его резкость мешает завести ему настоящих друзей. Брайан отметает Союзников, но назначает три точки на Контакты. Стюарт поддерживает отношения с родителями, но не более. Он получает одну точку на Родню. Наконец, В-Погоне-за-Правдой ведет колонку в крупной еженедельной газете, что дает ему возможность потратить одну точку на Ресурсы.

Теперь необходимо определить, какие Дары смог Стюарт изучить с момента Обряда Перехода. Просмотрев Дары первого уровня хомидов, Брайан решает, что лучший выбор для В-Погоне-за-Правдой – это Убеждение, так он получает помощь в своей работе. Перейдя к покровительствам, Брайан тоже не колеблется в выборе Взломанной Печати из списка Рагабаша. В-Погоне-за-Правдой может оказаться в местах, где быть не положено и этот Дар будет очень кстати. Не слушаясь старейшин, Стюарт часто применяет препараты, влияющие на разум, и Сопротивляемость Ядам Фианна поможет ему справиться с последствиями таких экспериментов.

В-Погоне-за-Правдой – Рагабаш, и ему позволено распределить три постоянных очка Известности в любой комбинации. Поиск истины дал ему

одно очко Чести, а способность разоблачать активность Вирма – два очка Мудрости. Так как он избегает боя, у него нет Славы. Как и все остальные новые персонажи у Стюарта ранг 1.

Шаг пятый: последние штрихи

Брайан записывает завершающие штрихи своего персонажа. Рагабаш имеет 1 точку в Ярости, как хомид – 1 точку в Гносисе и племя Фианна дает ему 3 точки Силы воли.

Далее Брайан распределяет свободные очки. Он удовлетворен атрибутами, но некоторые способности недостаточно высоки. Он берет четыре точки в способности (за 8 свободных очков), поднимая на одну точку Знание улиц (до трех точек), на одну точку – Хитрость (также до трех) и две точки на Вождение (поднимая до трех точек). Игрок за два свободных очка повышает свои Ресурсы до трех точек. Также за одно свободное очко он берет себе одну точку в Обрядах (выбирая Обряд Освященного Талисмана, чтобы не терять свою одежду, всякий раз, когда он меняет форму). Для формирования тотема стаи он берет за два свободных очка в дополнение Тотем две точки. Оставшиеся два свободных очка В-Погоне-за-Правдой тратит на повышение Гносиса до двух точек, означающее постижение им путей Гару.

Все, что осталось – специализации, описание, история и мелочи. Брайан сразу выбирает специализации. Для Манипулирования он выбирает «остроумие». Персонаж Стюарта своим пером может ничего не оставить от жертвы и при этом развеселить аудиторию. Для Сообразительности он выбирает «находчивость», так как Стюарт все время ищет новые способы для освещения проблем.

Брайан решает, что В-Погоне-за-Правдой большую часть своей жизни (за исключением последних лет) жил с семьей в Аппалачах. Когда настало время для определения в колледж, он приложил некоторые усилия, чтобы покинуть глубинку. В колледже он посещал всего несколько курсов, не

принимая очень напыщенных речей некоторых преподавателей. Особенно это проявилось на занятиях журналистики, где он поставил под удар идею о том, что журналистика должна быть «беспристрастной». Брайан за несколько месяцев до этого читал о новой журналистике и ему понравилась концепция самоуверенного и личностного репортажа, и Стюарт тоже разделяет эту философию. Вскоре после колледжа ему предложили вести газетную колонку (он ранее писал для небольших газет, когда главный редактор крупного таблоида отметил популярность его статей и позвал к себе). Разгул открытого произвола на глазах у общественности спровоцировал у Стюарта его Первое Изменение. После его разгромной передовицы (где был обличен государственный чиновник в получении взяток от мафии) до Стюарта добрались. Это покушение освободило накопившуюся Ярость Стюарта. Другой Гару нашел его в Кринос посреди изуродованных тел нападавших. После этого он несколько месяцев провел изучая свое новое состояние и выполняя Обряд Перехода.

Помимо основного занятия поиска и разоблачения коррупции, В-Погоне-за-Правдой должен иметь еще какие-нибудь черты. Он среднего роста и худощав. Свои длинные каштановые волосы он предпочитает собирать в «хвостик». От его пристального взгляда остальные чувствуют себя немного неуютно, и он не злоупотребляет этим. Он предпочитает хорошую одежду, но не заботится о ней должным образом – достаточно общественной прачечной – поэтому она всегда немного мятая. Он носит с собой револьвер Магнум .357 для самозащиты. Да, он Гару – но он не будет менять превращаться в 9-футового монстра всякий раз, когда надо отбиться от уличного грабителя. У Стюарта есть Понтиак Гранд (кредит не до конца оплачен), но предпочитает пользоваться общественным транспортом.

В-Погоне-за-Правдой любит спортивные развлечения, особенно пятничный реслинг и НАСКАР. Его друзья по стае снисходительно относятся к этой причуде, но иногда его приходится буквально отрывать от телевизора.

Атрибуты

Атрибуты отражают потенциал персонажа в трех областях трайтов: физические, социальные и ментальные. Если персонаж имеет единичку в трайте, это очень скверно. Пять точек – предел человеческих возможностей. Некоторые трайты меняются со сменой формы, иногда выходя за пределы пяти точек.

Специализации

Когда у вашего персонажа, по крайней мере, четыре точки в атрибуте или способности, вы можете для этого трайта выбрать специализацию. Специализация представляет специфическое мастерство. Например, специализация на Ловкости может быть «стремительность», а в Медицине – «боевой санитар». Специализация может быть у любого трайта. Насколько это значимо? Когда игрок делает бросок на проверку действия, которое имеет отношение к специализации, любой кубик, на котором выпала «10», еще раз бросается и добавляется в общее количество успехов. Обратите внимание, что «1» выпавшие на дополнительных кубиках не вычитают успехи.

Рассмотрим пример. Доктор Карел Вейльбакер, Теург Потомков Фенрира, имеет познание Медицина, равное 4 точкам, и имеет специализацию «неотложная помощь». В одной из сцен, молодой Арун из его септа получает ужасную рану от отравленного глэйва Черных Спиралей. Моника, играющая за Карела, должна сделать бросок Интеллект (3 точки) + Медицина (4 точки), таким образом, бросая 7 кубиков. Выпадает 3 десятки, 1 шестерка и три двойки. Так что у Моники четыре успеха. Затем она бросает дополнительно еще три кубика за каждую выпавшую десятку из-за специализации. Она получает еще три успеха! Таким образом, всего получается семь успехов, что позволяет быстро вернуть раненного бойца в кипящее сражение.

Обратите внимание, что вы не можете выбирать в качестве специализации слишком неконкретные области (вроде «малое оружие» для Огнестрельного оружия или «лечение» для Медицины) или ломающие баланс игры (как «нанесение урона» для Силы или «броски поглощения урона» для Выносливости). Во всяком случае, у Рассказчика есть право налагать запрет.

Физические

Физические трайты определяют развитость тела персонажа. Это не только грубая сила, но и подвижность с конституцией оборотня. Многие Аруны и люпусы имеют высокие значения в этих трайтах. При изменении формы растут именно эти черты, обратите на это внимание на своем листе персонажа.

Сила

«Поспеши!» прошипела Ингрид, ее лицо исказилось от беспокойства. «Если стая доберется сюда, прежде чем закончим…»

«Не успеет», рыкнул Курт. «Замолкни и дай мне закончить, Лунный Танцор. На твои слабенькие плечи это не взвалить». Огромный монстр в Кринос, покрытый золотисто-коричневым мехом, возвышался над ней горой мускул. Он скрипнул зубами, уперся в громадную скалу и наконец свалил его в углубление, которое он вырыл ранее.

«Так», сказал он. «Никто не должен узнать о позоре Хильды».

Ингрид вздохнула. «Или о том, что бедняжка едва не родила».

Трайт Силы показывает, какую тяжесть персонаж может нести, поднимать или толкать. Также влияет на дальность и высоту прыжков и величину урона, наносимого в драке. Чем выше Сила, тем убойнее получаются удары. Сильные персонажи являются могучими и мускулистыми, но не всегда – худые тоже могут иметь способность наносить мощные удары.

• *Плохо:* Вы можете поднять 20 кг

•• *Средне:* Вы можете поднять 50 кг

••• *Хорошо:* Вы можете поднять 120 кг

•••• *Незаурядно:* Вы можете поднять 200 кг

••••• *Исключительно:* Вы можете поднять 320 кг и превратить любого в котлету

Специализации: железная хватка, спортивная форма, запас сил

Ловкость

Чинук шел по льду на двух ногах. Это было задание лидера септа. Молодой люпус знал, что целью этого испытания было познание жизни, как это делают макаки. Он это сделает, потому что должен… Внезапно льдина под ним треснула. Ледяная вода окатила его, впитываясь в его грубую кожу, пока он старался восстановить равновесие. Чинук не раздумывал; присев на непривычные конечности, он быстро и легко метнулся с треснувшегося льда. В следующее мгновение он добрался до толстой льдины. Удивленный послушностью своих ног, он услышал, как крошится лед в том месте, где он только что стоял.

Ловкость показывает такие физические характеристики, как подвижность, скорость и сноровка. Персонажи с высокой Ловкостью имеют отличную координацию. Они очень изящны и грациозны. Ловкость влияет на точность атак и способность выполнять точную работу.

• *Плохо:* Вы запинаетесь и падаете, просто шагая по ковру

•• *Средне:* Вы определенно не гимнаст, но вас это не расстраивает

••• *Хорошо:* У вас легкая походка и изящные движения

•••• *Незаурядно:* У вас превосходный потенциал акробата, танцора или вора

••••• *Исключительно:* Ваша способность контролировать каждое свое движение легендарна. Ваш каждый шаг плавен, грациозен и гибок

Специализации: молниеносные рефлексы, необычайная грация, ловкие пальцы

Выносливость

Так не годится, подумал Серый Туман, глядя на свою спутницу. Молодая девушка-хомид давно отставала, даже притом, что она бежала на четырех лапах. Старый люпус Странник едва чувствовал свою отдышку, настолько важна была их миссия. Если они не смогут предупредить септ, стая безумных Танцоров Черной Спирали опустошит каэрн. Немного подождав, он укусил девушку за лапу. Она взвизгнула, но побежала быстрее. Довольный Серый Туман глубоко вздохнул, прежде чем пуститься еще быстрее.

Выносливость – это крепость разума и тела. Она отражает способность переносить длительные тяжелые нагрузки (как, например, длительный голод), а также сопротивляться внешним факторам (выносить пытки или продолжать сражение с серьезными ранами). Высокая Выносливость показывает, насколько хорошо вы держите удар, так что это трайт хорошо подходит для несгибаемых оборотней.

• *Плохо:* Вы быстро утомляетесь, и предпочитаете бегу трусцой крепкий сон

•• *Средне:* Вы можете продержаться в драке

••• *Хорошо:* Провести день без еды или воды – не проблема

•••• *Незаурядно:* Вас не страшит пытка или двухдневный марш-бросок

••••• *Исключительно:* Существует немного вещей, которые способны утомить вас или бросить начатое. Потребуется что-то еще, кроме угроз и пыток, чтобы вы переменили свое решение.

Специализации: неустанность, стойкость при допросе, неистощимость

Социальные

Вы прирожденный лидер? Вы легко убеждаете остальных сделать для вас что-либо? Вы интересны противоположному полу? Преуспеть в этом, да и во многом другом, помогут социальные трайты. Эти атрибуты страдают от смены формы. Многие Галлиарды и Филодоксы считают социальные трайты весьма полезными.

Обаяние

Робьерд де Шазель устремил свой взор на холмы. Галлиард Серебряных Клыков поправил на перевязи то, что осталось от его левой руки. Но долг был сильнее боли.

«Мои друзья», произнес он сильным голосом. «Час пробил. Теперь, когда мы вместе, враг близок. Вы поклялись оросить свои когти кровью убитых Спиралей. Улей Черного Воя должен быть уничтожен. Последуете ли вы за мной и останетесь верны клятве?»

Все оборотни, как один, выразили свое согласие уничтожить противника и следовать до конца за своим предводителем.

Обаяние – это не эффектная внешность, это врожденный шарм, индивидуальность и сила влияния. Даже уродливые люди могут иметь высокое Обаяние, и многие выдающиеся лидеры умели увлекать за собой, не отличаясь особой красотой. Персонажи, имеющие высокое Обаяние, способны вдохновлять своих товарищей, источая вокруг себя ауру доверия и доброжелательности. Им легче заручиться помощью и поддержкой. Напротив, людям с низким Обаянием сложнее мотивировать остальных, независимо от формы социального взаимодействия. Они чаще делают и говорят неправильные вещи, превращая потенциальных друзей в недоброжелателей.

- • *Плохо:* Вы не способны завести друзей
- •• *Средне:* Люди думают, что вы добры и платят вам тем же
- ••• *Хорошо:* Вам часто доверяют, даже в трудную минуту

•••• *Незаурядно:* К вам тянутся люди как пчелы на мед. Познакомиться с кем либо – это для вас так просто.

••••• *Исключительно*: В вас заложен огромный потенциал к лидерству. Вам оказывают свое почтение целые септы.

Специализации: атмосфера секретности, очарование, командный голос, заразительный смех

Манипулирование

Таен подарил свою самую лучшую улыбку Опекуну каэрна. «Привет. Готов поспорить, тебя не предупредили о моем приходе».

Девочка уставилась на него, напряженная и готовая кинуться. «Кто ты, и что тебе надо?».

«Я Уктена, Идущий Возле Духов, но многие зовут меня Таен». Он огляделся вокруг. «Это укрепление превосходно. Без сомнения, Ваша работа. Это большая ответственность для такого молодого оборотня, и, я вижу, ты хорошо справилась с задачей». Девочка пожала плечами, но гордая улыбка скользнула по ее лицу. Таен, лед тронулся, подумал он. Она сама отведет меня к Мастеру Обрядов.

Манипулирование это искусство использования остальных в своих интересах, предпочтительнее, чтобы они сами об этом не догадывались. Отличие от Обаяния в том, что убеждаемый не должен быть другом, при достаточно высоком Манипулировании можно использовать врагов. Этот трайт очень хитер, это смесь болтовни, вранья и запугивания, когда требуемые действия не согласовываются с истинным положением дел. Неудачное Манипулирование может вызвать гнев у потенциальной марионетки. Никто не любит диктата. Этот трайт более характерен для хомидов, нежели для люпусов, но многие помощники вожаков считают Манипулирования полезным.

- *Плохо:* Вам проблематично убедить голодного волка съесть свежеубитого кролика

•• *Средне:* Вы не хитрее обычного человека; иногда это используете вы, иногда - вас

••• *Хорошо:* Торговля и демагогия – ваш конек

•••• *Незаурядно:* Люди предпочитают согласиться с вами, даже если их идеи получше

••••• *Исключительно:* Щенок мать загрызет, стоит вам того захотеть

Специализации: подвешенный язык, непоколебимая логика, двусмысленная речь, соблазнение

Внешность

«Я слышал, сегодня вечеринка», усмехнулась Ти. «Говорят, там можно будет неплохо оттянуться».

«Ммм… Ага. И тебя там не будет», ответил ее брат, думая обо всех буйных молодых Родичах, которые звонили последнее время.

«Не будет! Ты не сможешь помешать мне посетить обряд Майских Дней. Собирается вся остальная Родня, и я должна быть среди них». Ти выглядела слишком хорошо, чтобы ее просто так отчитывали.

Семифутовое тело Яна возвышалось над сестрой, и под ее прелестным взглядом ему пришлось напомнить, кто в семье главный. «Ты моя сестра и ты никуда не пойдешь», прогремел он. «Ты забыла, что нужно соблюдать осторожность?»

Внешность описывает такие характеристики и качества, как голос или красота. Высокое значение этого трайта выражает физическую привлекательность или иную изюминку, которая привлекает остальных. Низкое значение – некрасивость или неприятные черты, которые отталкивают людей. Внешность важная для первого впечатления. Обаяние влияет на длительные отношения, тогда как Внешность дает отдачу незамедлительно.

• *Плохо:* Бывает такое же. Все от вас шарахаются.

•• *Средне:* Вашу внешность и черты трудно запомнить, но хоть что-то

••• *Хорошо:* В местном кабаке все клеятся к вам

•••• *Незаурядно:* Вы могли бы позировать моделью, фотографы готовы вас фотографировать при каждом удобном случае

••••• *Исключительно:* В вас все совершенно – тело, волосы, лицо и тело

Специализации: приветливость, стриптиз, влечение, благородство

Ментальные

Мышление, наблюдение и озарение – все во власти ментальных трайтов. Эти атрибуты помогут вам определить уровень интеллекта, реакцию и способность замечать окружающую действительность. Оборотни, известные своим умом, имеют высокие ментальные трайты.

Восприятие

Мвамини терла свой нос, напрасно заставляя работать свое обоняние. Ах, как замечательно, подумала она, Гея точно не одобрила выбора моих родителей, и мне теперь некому помочь.

Внезапно ее уши навострились. Она узнала этот, ни с чем не сравнимый звук горящего дерева. Начался лесной пожар! Мвамини быстро спустилась со скалы и кинулась к укреплению. Какая удача, что огонь будет потушен, прежде чем нанесет значительный урон.

Восприятие это комбинация постоянно активных инстинктов и некоторых чувств. Это может происходит само по себе, а может требоваться концентрация – это зависит от степени близости происходящего и остроты чувств. Восприятие помогает отыскивать улики, предупреждать засады и искать скрытное познание. Персонажи, грубые и прямолинейные, редко полагаются на Восприятие; но тем, кто заботится о своей безопасности, стоит иметь этот трайт на соответствующем уровне.

• *Плохо:* Рассеянность. Апокалипсис для вас точно не сегодня.

•• *Средне:* Вы успеваете среагировать, прежде чем на вас нападут бандиты

••• *Хорошо:* Вы всегда готовы к изменениям обстановки, которые не застают вас врасплох

•••• *Незаурядно:* Для вас утрата одного из чувств не помешает почувствовать приближение опасности.

••••• *Исключительно:* Ничто не избегнет вашего внимания, даже на огороде соседа вы сможете усмотреть на таракане логотип «Магадона»

Специализации: «глаза на затылке», зоркость, моментальные инстинкты, ориентирование на местности

Интеллект

Куртис Дельгадо осторожно просмотрел массивную папку на рабочем столе своего помощника. Он мрачно улыбнулся, думая, как его убеждали, что все важные сведения хранятся на дисках. Куртису было виднее. Вот уже более двадцати лет Теург собирал подробности относительно крушения того реактивного самолета, но никак не мог понять. И наконец-то теперь, после этой информации все предстало в новом свете. Бумажный носитель неуязвим перед атакой хакеров, тем более перед корпоративными шпионами Геохимической Триады. Куртис теперь знал своего противника в лицо, скоро он уничтожит его. Это только вопрос времени и планирования.

Интеллект включает в себя способность мыслить, запоминать и решать проблемы. Это не только уровень вашего IQ; Интеллект позволяет вам обобщать разрозненные сведения, организуя их в логические цепочки. Многие трайты познаний применяются вместе с Интеллектом, отражая таким образом мыслительную составляющую этих задач. Всестороннее изучение и всплески интуиции – тоже Интеллект, как дедукция и индукция. Низкий Интеллект не обязательно означает тупость; возможно, персонаж привык мыслить в одном направлении, точно также как высокое значение этого

трайта не делает вас Эйнштейном. Может быть, персонаж имеет талант запоминать любые факты.

• *Плохо:* Персонаж медленно думает; вы понимаете далеко не все (IQ 80)

•• *Средне:* Вы можете решить часть кроссворда в субботней газете (IQ 100)

••• *Хорошо:* Загадки и игры на эрудицию – пустяки для вас (IQ 120)

•••• Незаурядно: Вы с легкостью оперируете с массивами информации. Ваша память не эйдетическая, но о ней хорошо отзываются (IQ 140)

••••• *Исключительно:* Вы подлинный гений и можете решить любую проблему, независимо от постановки задачи, времени и ресурсов (IQ 160+)

Специализации: всесторонний анализ, логическое мышление, моментальные вычисления, интеллектуальные игры

Сообразительность

Настрой тут еще тот, подумала Элайн. Она приподнялась на двух ногах, чтобы прибывшая стая не заметила ее куцый хвост.

«В то время, когда вы препираетесь», громко сказала Филодокс, «дочери Геи уничтожаются собственными братьями и отцами. Будем мы действовать, или продолжим спорить?!»

«Мы слушаем эту сучку-метиса!» проревела одна волчица-люпус с края круга.

«Потому что ты, Прибывающая Луна, знаешь – я права. Мы должны сражаться с Врагом, а не друг с другом. Помогите спасти наших сестер, чтобы потом они смогли спасти вас».

Элайн это вовремя сказала. Со всех сторон раздались одобрительные крики, и Прибывающая Луна с рычанием скрылась в тени.

Трайт Сообразительности показывает скорость мышления и хитрость, а также способность реагировать в бою и способность адаптироваться к новым

условиям. Низкая Сообразительность показывает излишнюю доверчивость и неспособность моментально соображать; шутки доходят лишь через некоторое время, даже если они направлены на персонажа. С другой стороны, высокая Сообразительность указывает на хладнокровие в стрессовых ситуациях и способность реагировать на непредвиденные обстоятельства. Этот трайт полезен при напряженной беседе и в разгаре битвы.

• *Плохо:* Над вами издевается местный Рагабаш

•• *Средне:* Вы смеетесь в нужном месте после анекдота

••• *Хорошо:* Вы способны выступать в дебатах и не ударить в грязь лицом

•••• *Незаурядно:* Вы известны своей способностью парировать любую реплику; вас трудно вывести из равновесия

••••• *Исключительно:* Ничто не застанет вас врасплох – нападение со спины или неожиданная критика на вече

Специализации: ответные реплики, хладнокровие, хитрость, засады

Способности

Способности иллюстрируют сноровку и умения персонажа, полученные в ходе тренировок или от естественной одаренности. В ходе игры необходимо применять способности вместе с соответствующими атрибутами, чтобы использовать сумму обоих трайтов для подсчета бросаемых кубиков и определения успешности действия. Способности имеют три категории – таланты, умения, познания, в каждой по десять трайтов.

В некоторых случаях необходимо сразу указать специализацию для трайта, в котором нет четырех точек. Например, познание Наука слишком обширно, и требуется сразу определиться с отраслью. Рассказчик волен самостоятельно определять способности, которые требуют большей конкретности.

Таланты

Таланты – это не результат тренировок. Это, главным образом, врожденные способности, которое могут отточены и улучшены, но не на голом месте. Однако у любого персонажа есть небольшой потенциал в каждом таланте. Это делает возможным увеличивать эти трайты, используя опыт и практику. Если игрок делает бросок таланта, в котором у него нет точек, он не получает штрафа и просто кидает значение атрибута.

Атлетика

Река поглотила Рэйну, утягивая вглубь и кидая на подводные камни. Она не успела сообразить, как ее плот исчез в сильном водовороте. Теперь ей предстоит добраться до поверхности и доплыть до берега. Рэйна с силой замолотила руками, вспенив воду. Еще несколько гребков – и ее рука смогла ухватиться за корень. Неплохо, пришло ей в голову, слушая рев потока.

Атлетика охватывает все виды спортивных нагрузок, неважно – официальное ли это выступление или обычный бег, прыжки и плавание. Высокая Атлетика показывает, что персонаж тренирован и уделяет много времени поддержанию своей формы. Хоть Атлетика – универсальный талант, но не отражает всех действий, требующих усилий (как поднятие тяжестей) или спортивных дисциплин, основанных на других способностях (например, боксу соответствует Драка).

- *Новичок:* Обычный непоседливый ребенок
- •• *Тренирован:* Вы выступали за свою школу
- ••• *Компетентен:* Уровень университетской сборной
- •••• *Эксперт:* Уважаемый профессионал
- ••••• *Мастер:* Олимпийский чемпион

Владеют: атлеты, дети, люпусы, любители игр на свежем воздухе, экстремалы

Специализации: определенный спорт, командная игра, плавание, скалолазание, акробатика, марафонский бег, пятиборье

Бдительность

Слух Безрассудной кольнул звук. Прихвостень Вирма нашел каэрн! Молнией она слетела с холма к укреплению. И только врожденные инстинкты помогли уклониться от удара винтовкой и оказаться лицом к лицу к фомору, который надеялся подкрасться сзади. Она зарычала, обнажив клыки. Больше он ни на кого уже не нападет, подумала она, раздирая зубами развращенную плоть его горла.

Бдительность описывает то, как персонаж видит, слышит, обоняет – словом чувствует неочевидные вещи. В бою часто применяется с Сообразительностью для определения реакции и ответных действий. Бдительность обычно менее актуальна, когда персонаж целенаправленно не ищет что-либо.

• *Новичок:* Вы замечаете окружающие вас вещи и звуки

•• *Тренирован:* Вы знаете, как следить и подслушивать

••• *Компетентен:* Вы замечаете любые изменения в окружающей обстановке

•••• *Эксперт:* Очень немногое способно притупить ваше внимание, когда вы не заняты

••••• *Мастер:* Волчьи чувства очень сильны в вас. Даже во сне вы чувствуете незначительные перепады температур, слабый свет и тому подобное

Владеют: телохранители, охотники, воры, дикие животные, охранники

Специализации: засады, слежка, поиск ловушек, запахи

Драка

Допивая свой «дринк», Ребекка поняла, что ее хотят «обуть» в который раз за ночь. Фурия покраснела и повернулась к карманнику,

который залез ей в карман за кошельком. Ну не повезло ему. Сжатый кулак обрушился на его нос, струей хлынула кровь. Пальцы Ребекки полоснули по его глазам. Противник завыл от боли и грохнулся на землю; Ребекка мрачно улыбнулась его приятелям. Она погасила в себе Ярость – устраивать бойню в баре не входило в ее планы.

Драка показывает навыки безоружного боя. Это может быть естественным познанием – или жизненным опытом – в боевых искусствах, уличных боях и тому подобное. Драка – довольно брутальное дело, схватка зачастую безжалостна и жестока. Персонажи, умеющие хорошо драться умеют несколькими ударами вывести противника из строя, стойко перенося боль и выбитые зубы.

• *Новичок:* Вы неплохо дрались в школе

•• *Тренирован:* Драки в кабаке для вас – привычное занятие

••• *Компетентен:* Вы участвовали во многих поединках, обычно выходя победителем

•••• *Эксперт:* Профессиональный боксер навряд ли сможет побить вас

••••• *Мастер*: Ваши руки – чудовищное оружие, вы ими сеете смерть

Владеют: полицейские, бандиты, солдаты, оборотни, инструкторы по самообороне

Специализации: бокс, реслинг, нечестные удары, единоборства (дзюдо, карате, классическая борьба и так далее)

Запугивание

Турганова бесстрастно глянула на окоченевшее тело Родича. «Незаметно отнесите это к жилищу леди Какейк», сказала она молодому слуге. «Положите это на ее пороге, чтобы она знала, что случается с ее агентами на моей даче».

«Моя госпожа», любопытно спросил прислужник, но с глубоким уважением «Я служу и повинуюсь, но разве не проще спустить этого

негодяя в Дон? Таким образом, Повелительница Тени никогда не узнает, что случилось с ее лучшим шпионом».

Волчица Серебряный Клык улыбнулась неопытному юнцу. «Я бы сделала так, если бы Какейк не ждала от меня этого. Страх более мощное оружие, чем подозрения, Лунный Танцор. Никогда не забывай об этом!»

Запугивание это гамма приемов: от мягкого и тонкого убеждения до грубого давления. Персонажи, искушенные в этом таланте, знает точно где, когда и что сказать, чтобы получить необходимый результат. В руках волевого человека это очень грозный трайт.

- *Новичок:* Ваши угрозы грубы, но эффективны
- •• *Тренирован:* Вам достаточно хмуро взглянуть, чтобы вам начали рассказывать
- ••• *Компетентен:* Ваша комбинация задавать наводящие вопросы и недоговаривать свои угрозы пугает остальных
- •••• *Эксперт:* Даже очень сильные оппоненты дважды подумают, стоит ли с вами связываться
- ••••• *Мастер:* Немногие оборотни смогут сопротивляться вашим желаниями и целям

Владеют: вожаки стай, хулиганы, командиры, Повелители Тени, Аруны

Специализации: скрытые угрозы, хороший/плохой полицейский, шантаж, применение силы, месть

Знание улиц

Анжелика дала тощему парню несколько смятых купюр. «Теперь ты скажешь мне, как давно ты видел его. И можешь сказать, откуда он взялся».

«Маловато будет» хихикнул пацан. «Кто разбрасывается пачками двадцаток, может добавить побольше». Его глаза с интересом уставились на бриллиантовый браслет.

Анжелика внезапно увидела группу панков, подбирающихся сбоку. Проклятье, подумала она, я не представляла себе, что этот сопляк соврет мне.

«Если ты сама не отдашь свои безделушки», сказал наводчик «нам придется забрать их самим». «Хочешь попробовать?» улыбнулась она. Когти Серебряного Клыка против железных заточек.

Этот универсальный талант позволяет персонажам смешиваться с толпой, собирать информацию и достигать уличных соглашений, не привлекая особенного внимания. Неудачные броски на Знание улиц могут быть источником реальной опасности; но улицы могут предоставить множество редких вещиц и сплетен для тех, кто проницателен и осторожен. Этот талант – способ заниматься воровством и прочей преступной деятельностью.

- • *Новичок:* Вы знаете, что парни на углу «толкают» наркотики
- •• *Тренирован:* Местные головорезы считаются с вами
- ••• *Компетентен:* Вы могли бы стать членом банды
- •••• *Эксперт:* Улица – ваш второй дом, и об этом немногие знают
- ••••• *Мастер:* Вы могли бы стать королем преступного мира с мощной организацией под своим контролем

Владеют: бездомные бродяги, Грызущие Кость, преступники, детективы, патрульные

Специализации: карманник, подпольные продажи, наркотики, банды

Основной инстинкт

Что-то было не так. Лейф не мог сказать, как он это узнал, но он отдернул лапу за долю секунды до того, как нечто взбило толстый слой высохшей листвы. Лязг стоял в ушах от сомкнувшейся в воздухе западни с серебряными зубцами. Ярость стремительно разошлась по всему телу и устремилась в лапы, к когтям. Лейф вырвал капкан из земли и разметал его

на куски. Только вид собственной крови успокоил его и заставил задуматься, кто мог поставить эту проклятую штуку на его территории.

Этот талант описывает не только звериную натуру в каждом оборотне (или в любом животном), но также уровень того, как чувствует себя персонаж в форме получеловека-полуволка. Персонажи с высоким значением Основного инстинкта могут полагаться на «волчий ум» - способность руководствоваться в своих действиях инстинктами, а не рассуждениями, как у людей. Оборотням с высоким значением Основного инстинкта легче менять форму или совершать частичные трансформации тела.

• *Новичок:* Как щенок. Инстинкты есть, но не развиты

•• *Тренирован:* Ваши инстинкты помогают выбрать правильность действий при опасности

••• *Компетентен:* Вы чувствуете себя непринужденно в любой форме, потому что вы постигли Вилда своей душой

•••• *Эксперт:* Волк в вас преобладает; вы реагируете быстрее, чем можете сообразить

••••• *Мастер:* Только великие вожаки оборотней имели такое глубокое единство с Геей и Вилдом

Владеют: Люпусы, воины, дикие животные, хищники

Специализации: смена формы, охота, защита

Уклонение

«Беги!» крикнул Мимите. «Я не шучу!» Юный Тэди бросил взгляд на приближающегося Танцора Черной Спирали и быстро выпрыгнул из машины. Но вонючий выродок моментально настиг его. Не видя иного выхода, Тэди юркнул под грузовик, как кролик, увернувшись от острых, смертоносных когтей. Он только успел достать пистолет, когда услышал, как глэйв Мимите с хрустом вошел в спину Танцора.

Трудно поразить оборотня, если он этого не хочет. Уклонение показывает умение персонажа: быстро нагибаться, пользоваться укрытием

или иным образом избегать нанесения урона. Игроки должны сообщить Рассказчику, каким образом они будут уклоняться. Это может дать им определенные преимущества в зависимости от обстоятельств.

• *Новичок:* Вы падаете на землю при звуках стрельбы

•• *Тренирован:* Вы способны увернуться в большинстве случаев

••• *Компетентен:* Вы с легкостью уклоняетесь от бросаемых предметов

•••• *Эксперт:* В вас может попасть только опытный боец

••••• *Мастер:* Судя по всему, пули просто облетают вас

Владеют: полицейские, преступники, бойцы, боксеры, Рагабаши

Специализации: поиск укрытия, ползание, уход от удара

Хитрость

«Это настоящий антиквариат?» спросила туристка, не смотря на нетерпеливого мужа. «Абсолютно!» ответила Кихи. «Это национальная юбка из травы, связанная, наверняка, еще до высадки Кука. Ох, да ей больше двухсот лет». «Фред, это должно быть нашим. Подумай, как она украсит нашу квартиру». Мужчина вздохнул и выложил запрошенные Кихи пятьсот долларов. Уктена воздержалась от торжества, пока пара не удалилась. Потом она сунула голову в заднюю часть магазина. «Эй, Лоно, нам надо больше старинных травяных юбок. И пусть они выглядят похуже, идет?»

Хитрость служит для выяснения побуждений оппонента и получения из этого преимущества, скрывая при этом собственные цели и мотивы. Этот трайт применяется вместе с Манипулированием и Сообразительностью, чтобы убедить цель в своих добрых намерениях. Персонажи с высокой Хитростью – мастера коварных разговоров, точно зная что сказать для достижения своей цели. Большинство людей не будет доверять таким мастерам Хитрости, если смогут разоблачить их.

• *Новичок:* Вы можете придумать безобидную ложь

•• *Тренирован:* Вы – способный интриган

••• *Компетентен:* Вы способны убедить любого в своей невиновности

•••• *Эксперт:* Вы можете выдать машинное масло за шпаклевку

••••• *Мастер:* Никто не сможет узнать, кем вы были все это время…

Владеют: адвокаты, мошенники, вампиры, Уктена

Специализации: ложь во спасение, соблазнение, невиновность

Экспрессия

Танцующий-на-Воде никогда не видел самку-Родича, неважно волчицу или двуногую, красивее той, что кралась рядом с ним по снегу. Он специально для нее испустил вой, подчеркнув это коротким лаем. Она лишь усмехнулась и стала ждать. Люпус стал кружиться вокруг потенциальной супруги и испускать мягкое, утробное рычание, которое ни с чем не спутаешь. К его радости, она ответно замахала ему хвостом. Зима определенно не помеха для молодого Вендиго.

Экспрессия это способность излагать свои мысли, неважно каким способом. Высокое значение Экспрессии позволяет сделать простое электронное письмо красноречивее заготовленной торжественной речи; а ваши слова, правдивы они или нет, с жадностью впитываются остальными. Экспрессия охватывает область создания и написания речей, поэзии и прочего писательства, но для музыки и пения необходимо Выступление. Экспрессия зачастую комбинируется с Обаянием и Сообразительностью для усиления эффекта.

• *Новичок:* У вас образная поэзия

•• *Тренирован:* Оживленные дискуссии и дебаты не застают вас врасплох

••• *Компетентен:* Вы можете работать журналистом или прозаиком

•••• *Эксперт:* Ваши творения достойны международных премий

••••• *Мастер:* Оборотни повсюду хвалят красоту и изящество ваших слов, особенно на публичных выступлениях

Владеют: Галлиарды, писатели, поэты, политики, актеры

Специализации: риторика, вдохновляющие речи, поэзия, драма, политический популизм

Эмпатия

Дерек вытер плевок с лица молодого метиса, чувствуя его горькие эмоции как свои собственные. Рано или поздно это должно было случиться. Странно, подумал Потомок Фенрира, я встретил другого метиса с таким же проклятием. Когда худшее было позади, молодой метис обратил на Дерека благодарный взгляд и утомленно провалился в сон. Мы смогли бы заботиться друг о друге, размышлял Дерек. Плыть вдвоем в одной лодке по ледяным волнам. Вместе преодолевать крутые волны.

Трайт Эмпатия показывает способность чувствовать и различать эмоции остальных людей. Успешные броски смогут показать, говорит некто правду или лжет, а может не все договаривает. Аналогично он может показывать свои эмоции, чтобы обмануть кого-то иди показать свою искренность. Это – самое изощренное использование этого таланта. Персонаж с высокой Эмпатией может чувствовать эмоции того, кому он сопереживает, иногда даже против своей воли.

• *Новичок:* Люди находят, что вам можно доверять

•• *Тренирован:* Вы чувствуете боль окружающих

••• *Компетентен:* Вы можете понять эмоции незнакомых вам людей

•••• *Эксперт:* Незнакомцы охотно вам выложат свою историю; а ложь сразу становится явной

••••• *Мастер:* Вы знаете то, что вам только собираются сказать

Владеют: адвокаты, работники социальной сферы, психологи, всеобщие друзья, экстрасенсы, коммивояжеры

Специализации: выявление лжи, скрытие мотивов, эмоциональные состояния, характерные черты, сочувствие

Другие таланты

Инструктаж, Интрига, Подражание, Поиск, Чревовещание

Навыки

В отличие от талантов, навыки – продукт обучения и инструктажа. Никто не сможет сразу управлять автомобилем, для междугородней поездки нужна минимальная практика. Броски с использованием навыков, значения которых равны нулю, являются более тяжелыми. Игрок делает эти броски с +1 штрафом к сложности. Гораздо тяжелее стрелять, чем это показывается по ТВ.

Вождение

«Что значит – ты никогда не водил машину!» завизжала Селеста, когда Грознек снова налетел на ограждение. «Ты говорил, что объездил весь Будапешт!»

«Я так говорил?» ответил ее компаньон. «Ты меня не так поняла. Я говорил, что был в Будапештском движении. Большая разница! И вообще, ты много волнуешься. Мы достигнем нужного места в один момент. Я много раз видел недалеко большую дорогу». Селеста удивилась тому, как легко люпус управлялся с машиной посреди Чикаго, несмотря на только что признанное им фиаско в этой области.

Навык Вождения очевиден. С ним вы можете использовать автомобили и тому подобные средства типа грузовиков и автобусов. Чем выше навык, тем большим количеством средств вы можете управлять. Трудность бросков зависит от транспортного средства, ландшафта и погодные условия. Управлять мотоциклом намного легче, чем пикапом, а проселочные дороги сильно отличаются от городских магистралей.

- *Новичок:* Или вы – «чайник», или у вас автоматическая коробка передач

•• *Тренирован:* Ручная передача – хорошее развлечение для вас

••• *Компетентен:* Вы могли стать дальнобойщиком на «фуре»

•••• *Эксперт:* Вы тягались с профессиональными гонщиками

••••• *Мастер:* «Сорвиголова», вы умелы на любой машине на любой дороге

Владеют: водители, обыватели на Западе, таксисты

Специализации: переключение передач, мотоциклы, легковые автомобили, стритрейсинг, гоночные машины

Выживание

В лесу Корбин начал нервничать. Он пытался развести костер, но неудачно. Сырой гамбургер был не настолько плох, но его ноги покрылись волдырями, а джинсы пропитались ледяной жижей. Корбин предпочел бы «порубиться» на компьютере, а не проводить ночь на свежем воздухе. Он начал принимать волчью форму. Так хоть немного теплее.

Внезапно он услышал шум за спиной. Обернувшись, он увидел самого огромного волка, которого когда-либо видел. Он оскалился и пропахал лапой землю.

Вот дерьмо, подумал городской парень.

Жить на лоне природы это не только поедание плодов с ягодами, запивая водой из ручья. Это также поиск убежища, выслеживание и даже движение по территории, полной опасностей. Персонажи с навыком Выживания знают основы поиска пищи, разведения костров и обеспечения собственной безопасности в тяжелых условиях. Рассказчик должен обратить внимание, что персонажи, использующие Незаметность в дикой природе, не могут использовать кубиков больше значения Выживания.

• *Новичок:* Вы жили в лагере бойскаутов

•• *Тренирован:* Вы разбираетесь в съедобных ягодах и грибах

••• *Компетентен:* Вы можете читать следы животных

•••• *Эксперт:* Природа – ваш дом; вы чувствуете себя непринужденно среди всех ее опасностей

••••• *Мастер:* Вы можете выжить в самых тяжелых условиях и самых резких климатах

Владеют: охотники, Люпусы, разведчики, путешественники, лесники

Специализации: поиск пищи, выслеживание, определенная среда (Арктика, пустыня и тд), капканы

Знание животных

Аноки моментально увидел, на кого набросились собаки: пума с чудовищной раной, но еще сопротивляющаяся. Своим рычанием Вендиго спугнул дворняг, а потом заботливо опустился возле огромной кошки. Она сердито зашипела. «Твой народ и мой не дружат, но я помогу». Пума холодно на него посмотрела, но не дернулась, когда он мягко прикоснулся к ней. На месте прикосновения рана затянулась. Она еще немного посмотрела на Аноки, а затем умчалась за холмы.

Будучи по своей сути животными, люди ведут себя и действуют совершенно иначе. Требуется особое обращение, чтобы иметь дело с животными, особенно если они ранены или испуганы. Знание животных и есть этот особый подход. С ним человек (или оборотень) знает, как говорить и действовать, чтобы завоевать доверие животного. Без Знания животных даже оборотни-хомиды замечают, что животные в их присутствии своенравны и непослушны. Знание животных необходимо для тренировки животных (типа ездовых собак) или добиваться желаемой реакции (объездка непослушной лошади).

• *Новичок:* Вы знаете, как вести себя с типичными домашними животными

•• *Тренирован*: Вам легко обучить щенка базовым командам

••• *Компетентен:* Вы можете обучать животных выполнять специальную работу (например, пастушьих собак)

•••• *Эксперт:* Под вашим руководством большинство животных способны обучиться любой работе

••••• *Мастер:* Вы можете привлечь даже самых пугливых животных

Владеют: ветеринары, дрессировщики, фермеры, владельцы домашних животных

Специализации: домашнее животное (собаки, кошки и так далее), скот, дикие звери

Исполнение

Заупокойный вой над собранными костями Красных Когтей медленно затих. Все знали, что Огненный Клык часы провела над павшими, думая, как она споет на вече. Теперь, когда ее песнь эхом разнеслась над долиной, траур был всеобщим. Жалобный голос Галлиарда объединял лучшие моменты славы и самопожертвования, а также простые радости дремы на солнце и воя всей стаей. Ни одна человеческая песнь не могла быть лучше.

В избранной сфере, таких как пение, танец или театральное выступление, персонаж пользуется большой популярностью. Ему известна история искусства и, вероятно, обширный репертуар, который может варьироваться. Некоторые области по согласованию с Рассказчиком можно объединить, например играющий на музыкальном инструменте может иметь элементарное представлении о пении или сочинении музыки.

• *Новичок:* Вы регулярно выступаете на капустниках, или имели успех в университетский пьесе

•• *Тренирован:* Вы завсегдатай театрального сообщества

••• *Компетентен:* Продюсеры желают заключить с вами контракт или предлагают сняться в кино

•••• *Эксперт:* Вы региональная, если не национальная, «звезда»

••••• *Мастер:* Ваш талант будут долго помнить после вашей смерти

Владеют: Галлиарды, актеры, музыканты, танцоры

Специализации: балет, классическая музыка, хоровое пение, импровизация, вой

Лидерство

Кровавый Гром обнюхал и облизал каждого, кто склонил перед ним хвост и голову. Когда стая была в сборе, он начал речь.

«Вы видели, что люди сделали с нашим озером, с нашим лесом. Они собираются здесь выращивать еду и перерабатывать нефть. Этой ночью мы вернем то, что принадлежит нам по праву. Макаки недостойны этих земель. Им не защититься, потому что придем мы». Тело Когтя увеличивалось на глазах. Стая задрожала в предвкушении. «Сегодня мы освободим это место от их зловония. Вместе, как одна стая, как одно племя». Кровавый Гром испустил оглушительный вой, обращая за собой на противника чудовищных волков.

Часто объединяемое с Обаянием, Лидерство помогает удерживать власть над волками и людьми. Это знание того, что сказать своим подчиненным в разгар битвы для поддержания боевого духа. Лидеры также знают, как отдавать приказания и как заражать остальных своим примером. Лидерство не рассчитано на обман подчиненных. Это вопрос собственного достоинства и уважения.

• *Новичок:* Дети что-нибудь сделают для вас

•• *Тренирован:* Когда вы говорите, остальные слушают

••• *Компетентен:* В трудное время за вами многие последуют

•••• *Эксперт:* Вы настоящий вожак, привлекая сторонников небольшими усилиями

••••• *Мастер:* Вероятно, вы можете стать одним из величайших лидеров Гару… или самым бесславным

Владеют: военные офицеры, вожаки стай, Филодоксы, президенты

Специализации: дворянское сословие, боевые команды, мотивирование

Незаметность

Камео решила строго отчитать Никнака по возвращению в каэрн. Молодой Рагабаш устроил на складе шум громче работающего бульдозера! Тут она вернулась в настоящее. Один из охранников заметил их. Камео замерла, и тут, к ее удивлению, Никнак пропал из поля зрения в тени забора. Если бы она не знала, что он там, она никогда бы не смогла увидеть его желтые глаза на фоне темного меха. Хорошо, очень хорошо. Все-таки эта городская прогулка не пропала для него даром.

Незаметность – это умение передвигаться незамеченным или без звука. Этот навык также отражает способность персонажа сливаться с окружающим миром и прятаться в тени. Когда персонаж использует Незаметность, Рассказчик обычно назначает бросок против Восприятия неприятеля. Обратите внимание, что Незаметность может применяться по разному на городских улицах и в условиях дикой природы.

- *Новичок:* Вы спрячетесь в полной темноте
- •• *Тренирован:* Вы знаете, как сливаться с тенью
- ••• *Компетентен:* Преследование и прятки – не проблема для вас
- •••• *Эксперт:* Сухие листья и ветки не зашумят под вашими ногами
- ••••• *Мастер:* Вы невидимы так долго, сколько вы этого хотите

Владеют: воры-домушники, Рагабаши, охотники, снайперы, киллеры

Специализации: укрытие в тени, улицы, чаща, слежка

Огнестрельное оружие

Бродяга качнулся в сторону, его Ингрэм прошел по дуге, разрывные пули вызвали вой среди Пиявок и их лакеев. Мертвецы не пострадали, но Бродяга заметил, как смертные валятся на землю. Он нырнул в укрытие кирпичной кладки, быстро меняя оружие. Повторно выскочив, Грызущий Кость проигнорировал попадание серебряных пуль в его плечо и с протяжным криком метнул «зажигалку». На этот раз взвыли вампиры.

Персонаж с Огнестрельным оружием знаком с различным оружием – от детских пневматических пистолетов до автоматов – и умеет ими пользоваться. Этот навык также позволяет ремонтировать оружие и модифицировать боеприпасы и некоторые элементы. Трайт, однако, не позволяет использовать артиллерийские и танковые орудия.

• *Новичок:* Вы прошли курс начинающего охотника

•• *Тренирован:* В большинстве случаев вы попадаете в цель

••• *Компетентен:* Вы владеете несколькими видами оружия

•••• *Эксперт:* Возможно, вы участвовали (и очень успешно) в серьезных перестрелках

••••• *Мастер:* Нет такой мишени, которую вам не под силу поразить

Владеют: полицейские, бандиты, солдаты, охотники

Специализации: ружья, пистолеты, пистолеты-пулеметы, уход за оружием

Ремесла

Музыка лилась из кузницы, где Диана Филаселайдс стучала своим молотом по сплаву золота и бронзы. Она никогда не могла постичь ритма этой песни; песни, которая была также прекрасна, как голоса ее сестер по стае. За кузнецом следила только старая Гера, Опекун, приковылявшая в мастерскую.

«Лучше раздуть огонь сильнее», вздохнула она, откинув назад свои седые как сталь волосы. «Наши разведчики говорят, что стая Спиральных Танцоров будет здесь на рассвете, и наше оружие нуждается в ремонте». Диана кивнула и неохотно отложила в сторону свое творение – Луну, Встающую над Морем. Может быть, времени хватит и они победят еще не одной битве.

Ремесла позволяют персонажу создавать, чинить или делать пригодными к работе что-либо или модифицировать вещи при помощи разнообразных инструментов и материалов. Некоторые работники

используют этот навык для создания особых предметов для стаи; другие их создают для продажи и обмена. Этот навык ценен среди тех, кто создает фетиши. Духи предпочитают размещаться в качественных изделиях. Качество работы зависит от мастерства изготовителя и его специализации (или двух в одной области). Навык также дает элементарные представления о материалах и способах работы, вне зависимости от выбранного Ремесла персонажа.

• *Новичок:* Вы можете сделать что-нибудь непритязательное и простое, но работающее

•• *Тренирован:* У ваших работ есть известный и распознаваемый стиль

••• *Компетентен:* Другие ремесленники знают вас и хвалят вашу работу

•••• *Эксперт:* Ваши уникальные предметы дорого стоят, и на них всегда есть спрос

••••• *Мастер:* В выбранном ремесле нет никого лучше вас

Владеют: художники, дизайнеры, изобретатели, ремесленники, Теурги

Специализации: работа по дереву, живопись, плетение, вырезание, скульптура, кузнечное дело, ремонт машин

Фехтование

Мастер Дуэли принял ее кивок, и Клэр кинулась на Вестона, плавно водя своим ножом. Сделав быстрый выпад, она достала своего оппонента. Вестон зарычал и кинулся на своего врага, целясь по ногам Клэр своей палицей. Когда дерево было готово раздробить ее ноги, Клэр подпрыгнула, и с кувырком приземлившись за спиной Вестона, приставила нож к его горлу.

«Только попробуй мне снова бросить вызов, щенок!» выпалила она.

Фехтование включает в себя сражение с оружием, таким как копья, мечи, посохи и даже колья (очень эффективно против Пиявок). Фехтование в комбинации с Ловкостью используется для дуэлей на глейвах. Также этим

навыком охвачено экзотическое оружие типа катаны, нагинаты или тонфы. Может показаться, что Фехтование несколько старомодно среди повального распространения огнестрельного оружия, но клинок может пригодиться, когда заклинит ствол или кончатся патроны.

• *Новичок:* Вы прошли базовое владение ножом

•• *Тренирован:* Трофеи на местных соревнованиях собирают пыль на вашем шкафу

••• *Компетентен:* Вы умело владеете несколькими видами оружия

•••• *Эксперт:* Кухонный нож в ваших руках – смертельное оружие

••••• *Мастер:* У вас репутация чрезвычайно опасного противника с множеством клинков

Владеют: полицейские, разбойники, дуэлянты, Аруны

Специализации: меч, копье, дубина, оружие Востока, глейв

Этикет

Опекун каэрна глумился над Бриджит, рассматривая ее узловатые, лишенные когтей пальцы и прочие искажения наследственности. «Что тебе здесь надо, уродец? Нам негде поместить такую, как ты».

Бриджит закипели от его злобной ухмылки. Этой ночью должны быть рассказаны истории, которые Фианна были неизвестны, и она должна их услышать. «Нет места! А у меня есть прекрасный мед от самой Серебряной Тары». Она подняла огромный кувшин. «Я надеялась поделиться».

Опекун повел носом, и с ворчанием пропустил ее.

Хорошие манеры и общественные нюансы – маленькая толика того, что зовется Этикетом. Этот навык используется для дипломатии, торговли и соблазнения. Знание маркировок вин и обращение на приеме с шестью разными вилками – тоже часть Этикета. Персонаж, использующий этот трайт, осведомлен о своих культурных традициях, но Рассказчик вправе

изменять сложность, если считает, что оборотень столкнется с нравами, далекими от его собственных.

• *Новичок:* Вы знаете, когда надо молчать и когда – говорить

•• *Тренирован:* Вы понимаете разницу между черным и белым галстуком-«бабочкой»

••• *Компетентен:* Для вас ясно назначение каждого прибора на светском приеме

•••• *Эксперт:* Ваши манеры и грация делают вас везде желанным гостем

••••• *Мастер:* Мало того, что вы учтивы и любезны – вам стремятся подражать, неважно, в театре или за столом переговоров

Владеют: светские люди, дипломаты, Серебряные Клыки, бизнесмены

Специализации: высшее общество, деловые переговоры, званные обеды, вече

Другие навыки

Стрельба из лука, Гребля, Кулинария, Взрывные работы, Личина, Эскапология, Азартные игры, Гипноз, Дуэль на глейвах, Каилиндо, Механика, Медитация, Пилотирование, Плавание, Ловушки, Выхватывание оружия

Познания

Трайты познаний обычно развиваются во время формализованного обучения в учебных заведениях или не менее прилежного самостоятельного штудирования. Для них характерно использование ментальных трайтов. Люпусы и многие метисы менее опытны в познаниях, нежели хомиды, и не из-за невежества, а от отсутствия значительного времени для изучения этих дисциплин. Если у персонажа нет ни одной точки в определенном познании, он не может совершать броски с этой способностью. Конечно, Рассказчик всегда может решить, что у персонажа без трайта Медицина есть

возможность остановить кровоточащую рану, назначив бросок со значительным штрафом.

Загадки

Дункан ломал голову над новым испытанием вожака стаи. Найти историю Фианна, которую никогда не рассказывали! На свете… У Галлиарда мелькнула мысль. Он знал, что истории их Родни идут от отцов детям через поколения. Значит, надо найти одного из Фианна, который никогда не жил в Новом Свете. Они регулярно эмигрируют. Теперь дело было только найти того, кто вскоре сможет пересечь границу…

Логические задачи, головоломки и тайны – все это Загадки. Персонажи с этим познанием могут увязывать информацию и догадки для решения различных проблем, материальных и духовных. Это не разновидность ясновидения, это способность умело сопоставлять факты. Персонажи, знающие Загадки, любят проверять свое остроумие на своих товарищах и даже на врагах.

• *Ученик:* Вы можете разгадать кроссворд

•• *Студент:* Зачем вам читать детективы? Вы итак знаете, чем они кончаются

••• *Доцент:* Стая ценит то, как вы решаете головоломки хитроумных духов

•••• *Доктор:* Вы можете победить на состязании по логике даже с неправильными данными

••••• *Признанный знаток:* Вы можете решать самые запутанные философские спорные концепции и таинства

Владеют: Теурги, оккультисты, мудрецы, игроки, любители мистики, собиратели паззлов

Специализации: логические задачи, древние таинства, неопознанное

Компьютеры

«Я разобрался с этой новой базой данной», ликующе сказала утомленная Сведана. «Я думаю, тут не менее 700 имен и адресов. Все это поможет остальной команде продолжить поиски».

«Превосходно!» ответил Илмир, предводитель стаи. «Мы сразу приступим к работе. Среди этого списка наверняка отыщется несколько потерянных волчат. По крайней мере, Родичей. Гордись собой, ты хорошо поработала». Девушка Серебряный Клык покраснела от его похвалы.

Познание Компьютеров включает в себя работу с ЭВМ и программами (работа с текстом, информационный поиск и т.д.). В зависимости от уровня опытности, персонаж может получить полезную информацию или написать свою программу. Это познание пригодится тем, кто проектирует операционные системы или взламывает сети; Рассказчику рекомендуется ставить больше трудностей на этом нелегком пути.

• *Ученик:* Вы можете скачать бесплатный софт

•• *Студент:* Вы можете вносить изменения в конфигурацию системы или локальной сети

••• *Доцент:* Вы можете написать несложную программу

•••• *Доктор:* Вы можете незаметно снять немного денег с чужого счета

••••• *Признанный знаток:* Вы один можете создать новую операционную систему, а может быть, искусственный интеллект

Владеют: хакеры, Гуляющие по Стеклу, разработчики софта, секретари, студенты

Специализации: базы данных, хакерство, вирусы, компьютерные языки, Интернет, локальные сети

Лингвистика

Дух выглядел как средневековый воин, возможно, норманн или каролинг, судя по характерным носовым гласным. Мериам прислушалась,

когда он повторил свою просьбу. Да! Она узнала этот диалект, ведущий от французского, который она выучила, часто бывая в Париже. Надеюсь, он не будет против того, что я из другого племени, подумала Странница, выслушивая просьбу рыцаря.

Оборотни изначально знают три языка: человеческий по выбору, язык волков и наречие Гару. Это познание позволяет увеличивать это число, и чем выше Лингвистика, тем большее число языков можно выучить. Так как последующие языки учить легче, число их на следующем уровне удваивается. Помимо разговорных языков, можно учить сигналы, типа языка глухонемых, или специализироваться в уникальных диалектах. Помните, что люпус без Лингвистики не знает ни одного человеческого языка!

- • *Ученик:* Один дополнительный язык
- •• *Студент:* Два дополнительных языка
- ••• *Доцент:* Четыре дополнительных языка
- •••• *Доктор:* Восемь дополнительных языков
- ••••• *Признанный знаток:* Истинный полиглот, шестнадцать дополнительных языков

Владеют: дипломаты, путешественники, филологи, переводчики, Молчаливые Странники

Специализации: сленги, деловой язык, идиомы, искусственные языки, алфавит

Медицина

Калани извлек последнюю серебряную дробину из раны. «Постарайся снова так не вляпаться, Мэтт. Не прошло и дня с того момента, как тебя доставили ко мне после битвы со Спиралями. Немедленный отдых! Приказ доктора».

Уктена незаметно улыбнулся своему другу «Типичный Филодокс, всегда оторвет от стаи. Я обещаю, что подожду, по крайней мере, неделю». Калани закатил глаза. Нет пациента хуже, чем Арун.

Медицина это искусство врачевания, функционирования и здоровья тела, а также постижение анатомии и физиологии. Персонажи с этим познанием могут ставить диагнозы и лечить раны и болезни. Они могут присматривать за волками и другими животными, хоть они и не являются ветеринарами. Медицина также помогает разобраться с медикаментами и препаратами, которые могут помочь или навредить.

• *Ученик:* Вы знаете, как оказывать неотложную помощь

•• *Студент:* Вы могли бы работать санитаром в реанимации

••• *Доцент:* Имея документы, можно заниматься терапевтической деятельностью

•••• *Доктор:* Вы – способный хирург

••••• *Признанный знаток:* Вы один из величайших лекарей племени

Владеют: врачи, Теурги, медсестры, военный персонал, фельдшеры

Специализации: реанимация, судебная медицина, какая-либо область (педиатрия, неврология и так далее)

Наука

Сорен взял пипеткой пробу. «Лиза, почти готово. Это опасно перевозить, но разнесет то здание напрочь, я гарантирую».

«Хорошо», ответила соплеменница. «Я надеялась, что мы там кого-нибудь разорвем своими когтями, но эта жидкость места живого на них не оставит, по крайней мере, сильно проредит их ряды». Она положила руку на его плечо. «Я прослежу, чтобы Отто вставил слово или два об этом в свою сагу». Лиза рассмеялась, увидев, как Сорен нетерпеливо вернулся к работе.

В самом значении Наука уже заложено, что это систематизированное изучение какой-либо дисциплины, и что за годы учебы было познано и открыто несколько научных концепций и теорий. Это познание слишком обширно, и игрок должен сразу определиться со специализацией (например, физика или геология) или, с разрешения Рассказчика, две близкие по смыслу науки (биохимия).

• *Ученик:* Вы понимаете базовые научные теории

•• *Студент:* Вы изучили и поняли комплекс научных идей

••• *Доцент:* В своей сфере вы способны создавать полезные предметы или вещества

•••• *Доктор:* Ваши открытия достойны Нобелевской премии

••••• *Признанный знаток:* У вас значимый и известный вклад в науку

Владеют: ученые, инженеры, изобретатели, техники

Специализации: эксперименты, теория, научное оборудование, практическое внедрение

Оккультизм

Майкл бросил последнюю пачку бумаг и книг на захламленный стол Эрика. «Это выглядит особенно интересным. Ты только взгляни на заголовки: Книга о ходячих мертвецах, Тысяча ночей вампиров, Князь вампиров Валериан и Месть оборотней. Где они все это достали?»

Эрик изучил тома, принесенные Теургом. «Не знаю, но выглядит интригующе». Он указал на иллюстрацию гравюры по дереву в одной из книг. Там был нарисован оборотень с глэйвом, сражающийся с характерно одетой Пиявкой. «Пора узнать автора этих книг. Кто-то однозначно знает о проклятых кровососах больше, чем рассказывает. Нам бы сейчас не помешала его поддержка».

Персонаж с этим познанием знает многое о физических феноменах, магии, гаданиях и вообще всякой мистике. Оккультизм основан на фольклоре и человеческих работах – поэтому не ожидайте, что все будет истиной – только то, что известно. Например, поиски относительно знаний о вампирах не откроют их сокровенных тайн, а только то, что известно из народных верований. Этот принцип характерен для любых созданий Мира Тьмы. Однако, это познание пригодится для сбора информации и изучения общей сверхъестественности.

• *Ученик:* Спиритическая доска и карты Таро – ваше хобби

•• *Студент:* Вы знаете некоторые факты мира духов

••• *Доцент:* Оборотни – не единственные мифические твари, живущие среди людей!

•••• *Доктор:* Вы можете отличить вымысел от истины в «желтой» газете

••••• *Признанный знаток:* Вы посвящены во многие тайны этого мира

Владеют: Нью-эйджеры, парапсихологи, предсказатели, мистики, Теурги

Специализации: Таро, колдовство, проклятия, призраки, психометрия

Политика

«Как ты можешь доверять ему!» Алиса сорвалась на крик. «Он Повелитель Тени. Он использует тебя, Леон!» «Нет, только не он», спокойно ответил Леон. «Если что, так это я использую его. Грейвен хоть и выглядит как законченный ублюдок, однако он значительно вложился в городскую школьную систему. Я знаю, что в этом вопросе он на моей стороне – дети никогда не будут поставлены на кон. Таким образом его племя не конфликтует с нашим. Вдобавок, согласись, нет никого лучше на роль формального руководителя септа, чем Повелитель Тени».

Это познание позволяет увидеть, кто на самом деле правит миром и политиками. Персонажи с Политикой эффективно влияют на общественное мнение или должностных лиц, потому что знают, каким образом добиться цели. Они могут выяснить, как поставить на властный пост человека или волка, просто поговорив с «нужными» оборотнями.

• *Ученик:* Вы голосовали или принимали участие в акциях протеста

•• *Студент:* Региональные кандидаты стараются заручиться вашей поддержкой в предвыборной кампании

••• *Доцент:* Вы знаете способы влияния на государственную и национальную политику

•••• *Доктор:* Вы можете войти в правительство

••••• *Признанный знаток:* Вы осведомлены об интригах лучше Макиавелли

Владеют: политики, лидеры септа, старейшины, дипломаты, активисты, члены объединений, Повелители Тени

Специализации: финансы, партии, широкие массы, иерархия каэрна, выборы

Правоведение

«Поздно, мисс Дэниелс», ухмыльнулся капитан танкера. «Суд штата вот только установил, что мы не несем ответственности за этот разлив; думаю, такому шустрому адвокату не надо объяснять, что второго судебного разбирательства не будет».

Лили подарила ему ледяную улыбку. «Капитан, не спешите радоваться. Да будет вам известно, что обращение с апелляционной жалобой в вышестоящий, федеральный суд повторным разбирательством не является. И не надейтесь, что в этот раз ваша преступная небрежность останется незамеченной». Она кивнула на представителя штата. «И пусть этот ублюдок слиняет отсюда, пока я не потеряла терпения».

Этим познанием охватывается широкая область: правоохранительная деятельность, кодифицированные акты и судебная практика. Проблемы с полицией персонажу поможет решить Правоведение (или знакомый адвокат), используя коллизии закона. Оно также применяется к законам Гару, особенно для вопросов, связанных с Наставлением и наказанием нарушителей. Хоть у многих юристов есть специализации, например таможенное право, остальные предпочитают не ограничивать себя рамками. Иначе персонажам пришлось бы попотеть, если их адвокат не знаком с экологическим правом…

- *Ученик:* Вы знаете пару классических прецедентов или законов
- •• *Студент:* Вы закончили юридический факультет

••• *Доцент:* Возможно, ваши консультации пользуются известностью

•••• *Доктор:* У вас есть способность выносить приговоры и заниматься правотворчеством

••••• *Признанный знаток:* Очень малая доля юриспруденции не охвачена вашим гением

Владеют: Филодоксы, адвокаты, полицейские, судьи, сыщики, репортеры, писатели детективов

Специализации: процесс, закон Гару, отрасль права (уголовное, гражданское и т.д.), суд

Расследование

Томас почесал больное место, его шелушившая кожа на пустынной жаре вызывала безумный зуд. «Хорошо, госпожа Айронокс, я бы сказал, что ваш скотокрад двуногий».

«Потому что вы не обнаружили присутствия волков?» сказала престарелая Родственница, обнимая одной рукой свою 11-летнюю внучку.

«Нет, я нашел в грязи вот эти следы», усмехнулся метис, передав ей гипсовый отпечаток явно детской ноги и подмигнув девочке. «Судя по всему, через несколько лет засияет яркая Новая Луна».

Вещественные доказательства, свидетельские показания или простая удача – вот что помогает персонажу с Расследованием собирать сведения или раскрывать преступления. Можно с легкостью отличить убийство от несчастного случая или найти похищенное, собирая улики и обдумывая версии. Это познание поможет персонажу разобраться со следственными действиями, типа дактилоскопической экспертизы или разработки тактики допроса.

• *Ученик:* Вы читали криминальные романы и разбираетесь в терминологии

•• *Студент:* У вас опыт полицейского новобранца

••• *Доцент:* Вы могли бы стать криминалистом

•••• *Доктор:* У вас достаточно знаний, чтобы быть агентом ЦРУ или ФБР

••••• *Признанный знаток:* От вашего внимания не скрыть ни одной улики или свидетеля

Владеют: детективы, полицейские, репортеры, правительственные агенты

Специализации: свидетельские показания, баллистика, фиксация доказательств, дактилоскопия

Ритуалы

Богатый-на-Песни тщательно осмотрел новичка. «Ты в чем-то сомневаешься. Что не так?».

«Ну, вот мне придется обернуться в Кринос, но на меня сразу обратят внимание из-за разодранной одежды». С момента Изменения прошел месяц, но Джейсон не вылезал из джинсов.

«Это не проблема», ответил пожилой Странник. «Стой прямо». Джейсон замер, а его наставник, закрыв глаза и сконцентрировавшись, коснулся его штанов, потом футболки и, наконец, обуви. «Очень просто. Я их освятил; они будут меняться вместе с тобой. И если ты на привале покажешь себя с лучшей стороне, я научу тебя исполнять этот обряд самостоятельно», хитро добавил Богатый-на-Песни.

Ритуалы и обряды – важная часть жизни оборотня. Это познание позволяет узнать персонажу традиции, тайны и церемонии оборотней, включая поведение во время таких событий и подобающее отношение к старейшинам и лидерам. На высоком уровне персонаж может учить священные обряды других племен. Персонажу нужны Ритуалы для определения максимального уровня изучаемых обрядов.

• *Ученик:* Вы видели несколько церемоний

•• *Студент:* Вы хорошо держитесь на племенном вече

••• *Доцент:* Другие племена приглашают вас на свои вече

•••• *Доктор:* Даже Танцоры Черной Спирали уважают ваши знания

••••• *Признанный знаток:* Вы можете разрабатывать собственные обряды

Владеют: Гару, Фера, редкие Родичи

Специализации: Гармония, Каэрн, Смерть, Мистические, Наказание, Известность, Сезон, Малые

Другие познания

Знание местности, Космология, Гербализм, Знание Вирма, Яды

Дополнения

Эти трайты описывают особые преимущества, полученные при рождении или при каких-то обстоятельствах. Выбирая дополнения, убедитесь, что детально изложили их. Кто ваши осведомители? Откуда ваш фетиш? Дополнения помогают увязать персонажа с концепцией.

Дополнения обычно используются самостоятельно, хотя иногда объединяются с атрибутами. Например, вы можете совершить бросок Сообразительность+Ресурсы, чтобы быстро пополнить свой счет в трудное время, или Манипулирование+Ментор, чтобы убедить своего наставника заступиться за вас на вече.

Дополнения нельзя увеличивать за очки опыта. Они могут быть улучшены только через описание фактических событий хроники. Единственное исключение – дополнение Тотем.

Контакты

Доктор Джуди Хоуторн изо всех пыталась удержать в руках энергично дергающегося детеныша волка. Она улыбнулась его владельцу, Джеку Шарпфуту. «Судя по всему, он полностью здоров. Чем вы кормите его?» Когда Джек ответил «козьим молоком и сырыми бифштексами», она

кивнула. «В анализах нашли глистов». Когда она заметила обеспокоенный взгляд Джека, она торопливо добавила: «Но мы дали ему лекарство. С ним все в порядке». Она передала щенка его опекуну. «Я думаю, что выращивая осиротевших волков, выделаете благородное дело». Джуди улыбнулась, когда детеныш нетерпеливо стал облизывать Джека. «Какой милый. Он считает вас своей семьей».

Джек не смог сдержать усмешки.

Контакты – это люди, происходящие из разных слоев общества. Они, в свою очередь, знают вас как знакомого или приятеля. Эти различные люди формируют информационную сеть, из которой вы можете извлекать пользу.

Есть два уровня Контактов. Главные контакты – это друзья, люди, которым вы слепо доверяете в области их компетенции. Вы должны в некоторой степени детализировать свои основные Контакты в начале или по ходу игры. У вас также есть множество мелких Контактов. Они не так дружественны и надежны, но вы можете давить на них, подкупать или убеждать рассказать определенную информацию. Чтобы войти в контакт с незначительным осведомителем, требуется бросок Контактов (трудность 7). Каждый успех означает, что вам удалось найти место нахождения незначительного Контакта. Поскольку основные контакты ближе к вам (они обычно хорошие друзья), их легче найти.

- • Один серьезный контакт
- •• Два серьезных контакта
- ••• Три серьезных контакта
- •••• Четыре серьезных контакта
- ••••• Пять серьезных контактов

Ментор

«Я согласен, что кому-то надо носить сумку старого Теурга, а кому-то – найти логово Бэйнов, прежде чем они снова нападут». Совет согласно закивал, за исключением старого Железного Оскала, который, прежде чем

сказать, немного задумался. «Может и верно, но ноутбук моего товарища поможет найти правильный путь. И я думаю, он прекрасно справится с этой задачей… Вы же знаете юного Быстроногого?»

Опекун удивленно выгнул брови. «Да он же щенок! Неужели вы можете доверить молодому недотепе, не затыкающему свой рот, отправиться в неизвестную страну, чтобы там собрать стаю, сведения и черт знает еще что, и, наконец, предотвратить вторжение Бэйнов?»

Железный Оскал улыбнулся. Это могло стать началом великолепной карьеры для его юного протеже. «Я готов полностью довериться ему».

Многие Гару имеют одного или нескольких старейшин, которые заботятся о них Значение вашего Ментора означает могущество вашего ментора и ранг, занимаемый им в племени. Ментор может помочь вам в обучении, советовать вам или выступать от вашего имени на вече. Конечно, он ждет от вас ответных услуг: скрасить его одиночество, выполнить случайное задание, быть его представителем или поддерживать его политику в септе (задания Ментора – отличная завязка истории). Однако суммарно вы больше получаете, чем даете.

Могучий Ментор не обязательно одна персона; стая или совет старейшин тоже может быть коллективным Ментором. Это наверняка требует значение трайта 4 или 5, пусть даже в этой группе ни у кого нет соответствующего ранга.

- • Ментор 2 ранга
- •• Ментор 3 ранга
- ••• Ментор 4 ранга
- •••• Ментор 5 ранга
- ••••• Ментор 6 ранга

Обряды

Красный Глиф встал на колени перед изуродованным телом своего соплеменника. Неизвестный противник не оставил ни следа, словно знал о

возвращавшейся стае. Хоть бы один старейшина выжил! Это поражение ранило сильнее, чем зимний ветер. Он же Теург! Его наставник умер, прежде чем смог поделиться чем-нибудь полезным, и теперь сила каэрна исчезала вместе с септом.

Красный Глиф поднял голову и начал жалобно выть. Вот этот обряд он знал… и использовал слишком часто в эти проклятые времена.

Обряды – важная часть жизни Гару. Этот трайт показывает, сколько обрядов знает персонаж перед началом игры. Значение указывает на уровни обрядов, так персонаж, имеющие Обряды 4, может иметь один обряд 4 уровня, один обряд 1 уровня и один – 3 уровня и так далее. Помните, максимальный уровень не может превосходить значение познания Ритуалы. Ранг не обязательный фактор. У Теурга может быть важный повод обучить клиата обрядам 5 уровня. Обратите внимание, что вместо обряда 1 уровня можно взять два малых обряда.

- • Персонаж знает один уровень обрядов
- •• Персонаж знает два уровня обрядов
- ••• Персонаж знает три уровня обрядов
- •••• Персонаж знает четыре уровня обрядов
- ••••• Персонаж знает пять уровней обрядов

Предки

Он собрался с силами, когда Зараженные собрались для завершающей атаки. Настало время для смертельной песни, но Прячущийся-от-Сов вместо этого воззвал к своим предкам. Когда он завершил песню Силы, Прячущийся услышал голос своего двоюродного деда, Яркого Ножа. «Ты сдался после такого небольшого боя? Позволь показать тебе, как я дрался в свое время!»

Мышцы налились мощью, тело быстро изменялось, превосходя собственные возможности Прячущегося-от-Сов.

Для людей память поколений – псевдонаучная концепция. Для Гару это факт. Многие оборотни сохранили воспоминания о своих отдаленных предках; некоторые позволяют предкам вселяться в свое тело.

Один раз за сессию, игрок, имеющий персонажа-Гару с этим дополнением, может бросить значение Предков (сложность 8, или 10, если надо войти в контакт с определенным духом предка). Каждый успех добавляет один кубик в любую способность (даже если персонаж не имеет этой способности). Например, молодой Эмиль, выросший на равнинах, должен подняться на крутой утес для оказания помощи своей воюющей стае. У Эмиля Предки 4 и Атлетика 0. Он просит своих предков помочь ему и бросает 4 кубика по 8 сложности. Выпадает три успеха. Эмиль связался со своим пра-пра-пра-пра-дядей Покорившем Скалы, который помогает ему осуществить восхождение. Теперь у игрока значение Атлетики – три. Если бы у Эмиля до вызова предка была бы Атлетика 2, то этот бросок увеличил бы ее до пяти. Все эффекты длятся одну сцену.

Затрудненный контакт с определенным предком может в случае успеха дать игроку подсказку или озарение со стороны Рассказчика.

Неудача броска Предков обрушивает на персонажа воспоминания тысячи жизней, делая его недееспособным на всю сцену. Альтернативно, духи-предки могут покинуть своего потомка. Оба варианта остаются на усмотрение Рассказчика.

• Вы получаете краткие, туманные видения отдаленного прошлого

•• Вы помните места и персон от прошлых жизней, как будто это воспоминания детства

••• Вы помните, как звали ваших предков

•••• Предки регулярно общаются с вами

••••• Ваши предки с интересом следят за вашими приключениями и часто являются с советом.

Ресурсы

«Четырехногие ничего не понимают», ворчал Мартин. «Если бы у меня не было денег, нам негде было бы жить. Они видят лишь разновидность заразы Ткача. Что я должен сделать, продать все и раздать милостыню?»

Рик Кинер пожал плечами и отхлебнул пива из кружки. «Я знаю, я знаю, что есть такие вещи, которые им никогда не понять. Но это так важно? У них тоже самое». Он потрепал Мартина за плечо. «Ценой нескольких рыков можно поднять весь септ охотиться. Для меня это звучит также».

Этот трайт описывает ваши личные денежные средства (или доступ к таким ресурсам). Это отражает ваш уровень жизни, а не наличный капитал. Даже если у вас есть четыре точки, могут потребоваться недели и месяцы, чтобы собрать полмиллиона долларов наличными. Конечно, если у вас нет этого дополнения, вы не можете зарабатывать и расплачиваться. Подобно остальным дополнениям, требуется объяснить источник ваших финансов. Дивиденды по ценным бумагам или заработная плата? Требуется хитрое объяснение того, как люпусу в Юконе удается получать каждый месяц чек на круглую сумму (и на что он его умудряется потратить). В зависимости от обстоятельств, ваши Ресурсы в ходе хроники могут иссякнуть.

• *Малые сбережения:* У вас тесная квартира и, вероятно, мотоцикл. Все продав, вы получите 1000$. Заработок 500$ в месяц

•• *Средние сбережения:* Вы владеете приличной квартирой или кондоминиум, есть автомобиль. Все продав, вы получите 8000$. Заработок 1200$ в месяц

••• *Очень большие сбережения:* Вы домовладелец с хорошо размещенными ценными бумагами. Все продав, вы получите 50.000$. Заработок 3000$ в месяц

•••• *Большие сбережения:* У вас есть особняк или большие землевладения. Все продав, вы получите 500.000$. Заработок 9000$ в месяц

••••• *Невероятные сбережения:* Вы мультимиллионер. Все продав, вы получите 5.000.000$. Заработок 30.000$ в месяц

Родня

Вошедшей с ледяного ночного воздуха оказалась девочка 16 лет в рванных джинсах и футболке, под которой скрывалась крепкая фигура. Она откинула назад длинные черные волосы, чтобы показать была свое угрюмое лицо медного цвета. «Мой Теург звал вас. Был бой», проговорила девочка. «Не знаю, зачем просить Принесшую Вирма, которая никуда, кроме могилы, не заведет».

Ти, одетая в свое пальто, замерзла, но ответила на ее пылкий взгляд ледяным спокойствием. «Я помогаю всем, кто просит – красным, белым, черным, голубым или полосатым. Ты просишь помощи?» Молчание. «Твой Теург просит помощи?» Быстрый кивок был ответом Гару. «Отлично. Тогда позволь взять мой мешок, и можно выступать».

Вы контактируете с людьми или волками, кто ведет происхождение от Гару, но не смогли стать оборотнями. Большинство Родичей – нормальные члены своих обществ и имеют иммунитет к Делирию. Им известно, что вы Гару, и они стараются помочь вам, но не обладают особыми возможностями (такие Родичи будут Союзниками). Сеть Родни очень важна для оборотней, имеющих дело с человечеством, не рискуя раскрыться.

- • Два Родича
- •• Пять Родичей
- ••• Десять Родичей
- •••• Двадцать Родичей
- ••••• Пятьдесят Родичей

Союзники

«Майор!» крикнул полковник Локхарт. Когда помощник рысью подскочил, Локхарт указал на карту. «Отдайте приказ. Я хочу, чтобы сюда был нанесен огневой удар», сказал он, указав на долину в удаленном секторе.

«Майор моргнул. «Но сэр, следующие стрельбы по расписанию будут…»

«Я знаю, майор, но неужели вы думаете, что враг тоже будет действовать по расписанию? Пора устроить маменькиным сынкам сущий ад, и если через 10 минут я не услышу рапорта…» – но майор уже бросился выполнять распоряжение. Он думал, что стрельбы не будет и это какая-то ошибка, но пререкаться со Стариком было опасно для карьеры.

Локхарт улыбнулся и поднял телефонную трубку. «Артиллеристы уже в пути». Он погладил себя по левому плечу. «Не стоит благодарности, дружище. Вы спасли мою руку, это стоит нескольких залпов».

Союзники это те люди, которые помогают и поддерживают вас, из любви или простой дружбы. Это могут быть старые товарищи или целые организации, которые покровительствую вам. Они могут иметь собственные способности (например, Медицина), но они главным образом помогают собственными контактами и ресурсами. Союзники вообще дружественны по отношению к вам, но необходимо тратить время и внимание для поддержания интереса к вам. Они дорожат своими жизнями и не рассматривайте их как обязанных служить вам. Если особо не оговорено, ваши союзники не знают о том, что вы – оборотень (если они это узнают, то отношение может измениться в худшую историю), но они знают о ваших необыкновенных талантах, и могут обращаться к вам за помощью. Ведь друзья должны выручать друг друга?

Союзники – это не просто увеличение числа контактов – вы сами можете влиять на них. Ваши друзья прислушиваются к вашим словам. Убедите своего приятеля- рыболова, что местный очистительный завод своими выбросами уничтожает рыбу, и он может сделать чудо – он,

оказывается, заместитель губернатора. Ваши союзники более полезны, чем контакты, но могут быть более требовательными. Но не стоит все решать таким образом, они же друзья.

Вы должны определиться с Союзниками перед началом игры и с тем, как вы узнали их. Это могут оказаться братья по оружию или приятели из местной экологической организации. Возможно (если у вас значение трайта 5), вы вместе охотитесь с конгрессменом.

• Один союзник среднего влияния и силы (врач или ветеринар, местный активист)

•• Два союзника средней силы (лесник округа, помощник шерифа)

••• Три союзника, один весьма влиятельный (редактор газеты, местный филантроп)

•••• Четыре союзника, один очень влиятелен (депутат городского совета, командир воинской части)

••••• Пять союзников, один чрезвычайно влиятелен (мэр или сенатор)

Фетиш

«Твоя бабка попросила меня, чтобы я дала тебе это после твоего Первого Изменения». Тетя Джоселин с улыбкой вручила Лайлу семейную реликвию. Молодой новичок открыл коробку и вытащил оттуда маленький мешочек, инкрустированный перламутром и вышитый золотыми нитками. Приглядевшись, он увидел множество маленьких глифов, подобно тем, что носили старшие. Изящно.

Его тетка словно прочитала его мысли. «Прекрасно, не так ли? Но настоящее чудо внутри». Лайл развязал узелок и задохнулся от чувства напряжения, прошедшего по всей коже, словно из мешка донесся прохладный бриз. «Здесь хранится сущность духа. Твой прадед сам создал это. И теперь это твое. Заботься о нем и о своей чести, и дух никогда не подведет тебя».

Вы обладаете фетишем, материальным объектом, в котором заключен дух. Фетиши имеют разнообразное применение в зависимости от духа, так

что они очень дороги для Гару. Такие вещи вдобавок ценны, и другие оборотни (и прочие создания Мира Тьмы) могут претендовать на них.

- • Вы владеете фетишем 1 уровня
- •• Вы владеете фетишем 2 уровня или двумя фетишами 1 уровня
- ••• Вы владеете фетишами с суммарным уровнем 3
- •••• Вы владеете фетишами с суммарным уровнем 4
- ••••• Вы владеете фетишами с суммарным уровнем 5

Чистота рода

«Почему», издевался Галлиард, «мы должны выбрать тебя лидером септа? Ты молод. Не знаешь пути, которым…»

Арун выпрямился в полный рост. «Я знаю тот путь, забытый вами, потому что я Вильям Острейший Клинок, потомок Неразрушимого Сердца. Его мощь течет в моих венах!» Несмотря на изорванный плащ и капюшон, остальные знали, что они говорит истину, и узрели в нем королевское происхождение.

Гару уделяют значительное внимание своей родословной, и оборотень, ведущий происхождение от знатных родителей, имеет особое положение в обществе Гару. Это дополнение представляет ваше происхождение, манеры и другие отличительные наследуемые особенности. Оборотень с высоким значением Чистоты рода уважаем, так как считается, что в нем живет герой прошлого – и ожидаются соответствующие поступки. Чем выше трайт, тем больше уважение старейшин совета и тем выше вероятность, что вас примут чужие племена. Каждая точка в Чистоте рода добавляет один кубик в социальном броске или броске вызова другого Гару (даже против ронина или Танцора Черной Спирали).

Некоторые племена уделяют больше внимания другим аспектам, нежели правильному размножению, но Чистота рода повсеместно уважается. Это очень мистический трайт, и оборотни могут инстинктивно чуять потенциал, заложенный в крови. Конечно, от такого Гару ожидается

соответствие стандартам своих благородных предков. Неодобрительно смотрят на тех, кто отказывается или проигрывает в состязании.

Сквозь века героические линии постепенно вырождаются, от рук Вирма или просто с ходом времени. В последнее время чистокровных Гару на Земле остались считанные единицы.

• У вас глаза от отца

•• Ваш дед заработал свое имя при Битве Кровавого Брода, и вы с гордостью несете его

••• Сама кровь говорит, что ваша родословная восходит к истокам нации Гару

•••• Вы можете быть нищим, но вызывать уважение

••••• В вас живут великие герои прошлого

Тотем

Стая Острого Бивня была загнана в угол, окровавлена и почти истощена. Танцоры Черной Спирали приближались к ним, предвкушая победу. «Посмотрите на этих свинтусов. Хороший денек, парни, сегодня шашлык из Гару», кричали они.

Вожак Острого Бивня мрачно оскалился. «Есть несколько вещей, которые они не знают про диких вепрей. Когда они загнаны в угол и практически мертвы – тогда они опаснее всего. Вы можете попробовать убить одного из них и узнать, что я имел в виду». Вся стая как один завыла, их вой смешался с хрюкающим ревом. Огромный кабан, грохоча копытами, пронесся сквозь ошеломленных Черных Спиралей, уводя за собой горящих Яростью Острых Бивней.

В отличие от остальных дополнений, этот трайт относится ко всей стае, а не индивидуальный. Члены стаи объединяют значение своих трайтов Тотем для определения его силы.

Каждый тотем имеет свою стоимость этого дополнения, стая должна потратить это значение, чтобы соединиться со стаей. Некоторые тотемы

предоставляют своим членам больше преимуществ, поэтому они оцениваются дороже. Смотри тотемы стай на странице для выбора из списка доступных тотемов. Независимо от начальной стоимости, все тотемы получают 8 точек, распределяемые на Ярость, Гносис и Силу воли. Все тотемы начинают с Чарами Чувство направления и Возрождение. Помимо предоставляемых сил, тотемы обычно отдалены от стаи и имеют небольшое влияние среди духов (если игроки дополнительно не приобретут более прочную связь с тотемом). Со временем, отыгрышем и очками опыта, тотемы могут становиться сильнее и возглавить септ или, при легендарных обстоятельствах, целое племя.

Большинство преимуществ тотема одновременно может быть доступно только одному члену стаи. В конце хода, Гару, владеющий силой тотема, может оставить его рядом с собой или отправить к другому товарищу по стае. После траты на приобретение тотема можно на оставшиеся точки в дополнении приобрести дополнительные силы тотема.

Цена Сила

1 До трех точек, распределяемых на Ярость, Силу воли и/или Гносис

1 Тотем может общаться со стаей без Дара Речь Духов

1 Тотем всегда может найти члена стаи

2 Тотем всегда рядом со стаей

2 Тотем уважаем остальными духами

2 Дополнительная Чара

3 Дополнительный член стаи может одновременно использовать силу тотема

4 Тотем мистически связан со всеми членами стаи, позволяя им общаться на больших расстояниях (на усмотрение Рассказчика)

5 Тотема боятся посланники Вирма, что означает или паническое бегство или совершение всего возможного, чтобы уничтожить стаю

Эту стоимость можно впоследствии уплатить из расчета: два очка опыта – одна точка в дополнении (значит, чтобы повысить Ярость тотема на три точки, надо потратить 2 очка опыта). Трайт Тотем – единственное дополнение, которое можно повышать за опыт. Повышение силы тотема должно происходить под контролем Рассказчика в ключевые для хроники моменты – получение новых рангов, присоединение нового Гару или более глубокое постижение природы тотема. Когда стая выбирает тотем великого духа, тот может потребовать от стаи некоторую службу в ответ на увеличение возможностей своего слуги (тотема стаи).

Известность

Известность – это система, которая определяет, как хорошо персонаж соответствует ожидаемой роли в обществе Гару. По этой причине Известность значительно увязана с покровительствами. Известность не зависит от очков опыта и полностью полагается на отыгрыш. Персонаж, получивший много опыта за действия, конфликтовавшие с долгом покровительства, не увеличит свою Известность.

Персонажи с низкой Известностью, типа имеющихся на начале, будут уважать и подчиняться оборотням с более высоким рангом. Гару, игнорирующих эту систему, презирают, и в результате они теряют еще больше Известности.

Известность измеряется тремя категориями: Слава, Честь и Мудрость, каждая самодостаточная и очевидная. Слава показывает физические деяния Гару: подвиги мощи, стойкости и проворства, типа тех, что сделали Геркулеса героем. Ею также измеряется храбрость, особый риск и победы в сражениях. Честь измеряет у Гару чувство долга и последовательности. Она показывает, насколько персонаж этичен и нравственен, его персональную гордость. И, наконец, Мудрость показывает умственные достоинства персонажа. Сюда включена хитрость, понимание и умение стратегически

мыслить. Терпение и сильная связь с миром духов также позволяют Гару увеличивать Мудрость.

На бумаге Известность имеет два вида. Точки отражают постоянную Известность, в то время как квадраты показывают, сколько временных очков Известности персонаж заработал. Отличия от Гносиса и Силы воли в том, что временной Известности может быть больше, чем значение постоянной. Постоянная Известность меняется редко, главным образом, при драматических обстоятельствах. Временная Известность всегда непрерывно изменяется – это может происходить по нескольку раз за сессию.

Когда Гару зарабатывает достаточно Известности, он повышается в ранге. Больше информации относительно этого можно найти в главе 6.

Начальная Известность

Персонаж начинает с тремя точками в постоянной Известности, распределенных в зависимости от покровительства. Эта Известность заработан в ходе Обряда Перехода, и если Рассказчик начинает игру до этого события, игроки не получают этой Известности. Начальные персонажи начинают с рангом 1.

Слава

Уничтожение могущественных врагов и выполнение благородных заданий – вот способы получения Славы. Бой против превосходящего противника и его успех гарантируют Гару справедливую долю Славы. Но просто сражаться недостаточно, должна быть приверженность благому делу и никогда нельзя сдаваться, независимо от цены поражения. Много молодых Гару нашли свою Славу, выйдя триумфантами из безнадежных поединков. Лучший способ заработать много Славы – совершить невозможное деяние, чтобы потом увековечить свое имя в легендах. Даже в таком случае великая смерть даст павшему много Славы, за которую он так боролся при жизни.

Кредо Славы

Я буду доблестен

Я буду надежен

Я буду благороден

Я защищу слабых

Я убью Вирма

Честь

Честь – моральный кодекс, поддерживающий законы Гару. Она обращается к незыблемой вере в мудрость законов общества, включая первичный императив поведения Гару: Наставление. Для получения Чести в обществе Гару индивидууму требуется показать свою честность, прямоту и уважение. Честь может показаться редкой чертой, но оборотни стремятся всеми силами сохранить свою честь из-за страха потерять ее.

Оборотни, идущие путем Чести, придерживаются высоких стандартов. Они не стараются задеть остальных Гару своим высокомерием; те, кто смотрит на своих братьев сверху вниз, находит, что его Честь растет медленнее, чем у тех, кто спокойно терпит хвастунов.

Честь требует значительного самообладания, не только для поддержки своих высоких принципов, когда есть более легкие альтернативы, но также для предотвращения впадения в безумие. В неистовстве Гару способен причинить огромное зло, и многие молодые Гару очнулись по колено в крови, утеряв почет.

Кодекс Чести

Я буду почтителен

Я буду предан

Я буду справедлив

Я буду верен своему слову

Я приму любой справедливый вызов

Мудрость

К словам Гару с высокой Мудростью сильнее присушиваются на вече. Высокое значение Мудрости показывает, думает ли персонаж перед тем, как что-либо сделать, и знает ли он, когда остальные делают не так.

Редки оборотни, богатые Мудростью и Славой. Эти качества оборотней противоречат друг другу – ищущие славы кидаются в пламя любого сражения, а стремящиеся к Мудрости очень тщательно выбирают себе врага. Правы и те, и другие, но не преуспевшие в достижении Мудрости всегда могут начать сначала. Мудрый и доблестный Гару всегда знает, где и с кем сражаться, поэтому является самым ценным союзником.

Кредо Мудрости

Я буду выдержан

Я буду благоразумен

Я буду милосерден

Я буду думать, прежде чем действовать, и слушать, прежде чем думать

Ранг

Как и в любых вооруженных силах, Ранг имеет чрезвычайное значение для Гару. Он показывает уважение и определяет статус. Чем выше Ранг, тем больше известно тайн племени и тем выше ответственность. Повышение Ранга – способ показать своим соплеменником свою надежность и заслужить их доверие.

Персонажи начинают с рангом 1, и повышают свой Ранг по мере роста Известности. Это полностью описано в главе 6.

Выгоды от Ранга

Само звание это уже привилегия. Но Ранг дает еще кое-что.

• *Дары*: Когда Гару получает новый Ранг, он получает доступ к более мощным Дарам. Для его изучения нужны не только очки опыта, но требуется, чтобы Ранг не был ниже уровня Дара. Гару не может заслужить доверие духов и их миньонов только опытом. Самые ценные Дары предназначены для тех, кто докажет свою Славу, Честь и Мудрость.

• *Права:* Как говорит Наставление, младшие должны подчиняться старшим. Вместе с ростом в Ранге, Гару получает власть над молодыми и имеющих низкий Ранг оборотнями. Продвинувшись до Ранга 3, оборотень становится известным среди Гару. Но с властью приходят и обязанности, так как остальные ожидают, что этот оборотень будет заботиться о слабых, защищать каэрн от атак и выполнять задания для помощи септу и племени.

• *Вызовы:* Законность вызовов также зависит от Ранга. Гару может бросить вызов только тому, чей Ранг превосходит его собственный не более чем на единицу. То есть, Гару с Рангом 1 может вызвать на поединок оборотня с Рангом 2, но не с Рангом 3.

• *Самоконтроль:* Высокопоставленные персонажи более дисциплинированы, так что они менее подвержены впадению в безумие. Следующая таблица показывает бонусы, которые растут по мере повышения Ранга.

Ранг	Бонус на безумие
0	-
1	-
2	-
3	+1 к трудности на безумие
4	+2 к трудности на безумие
5	+2 к трудности на безумие, требуется 5+ успехов для впадения в безумие
6	+2 к трудности на безумие, требуется 6+ успехов для впадения в безумие

Ярость

Ярость показывает, насколько силен в персонаже первобытный Зверь. Это не только увеличенные боевые характеристики, но и неконтролируемая мощь, которая может привести к бессмысленной бойне. Это инстинктивная хитрость и способность охотиться, смешанная с дикой жаждой крови и непредсказуемым гневом.

Ярость это проклятие и благословение Гару. Это чистая грубая сила, полученная от Геи, которая позволяет карать любого, кто покусится на Мать. Этот аспектам Ярости делает Гару устрашающими воинами. Они могут идти дорогой человека или животного, в любом из миров оставаясь непревзойденными.

Споры о происхождении Ярости продолжаются с момента появления общества оборотней. Многие Гару уверены, что они ее получают от Луны, поскольку ее покровительство определяет изначальную Ярость новичка. Некоторые считают Ярость проклятием Вирма, частицей разрушения, заложенной при создании. Но большинство склоняется к тому, что это гнев – дар Геи, данный своим лучшим дочерям и сыновьям для получения мощи, и надо быть благодарными за ее мудрость.

Большую часть своей жизни Гару проводит в бесконечном сражении с самим собой. Зверь всегда пребывает в мыслях Гару, и многие живут в страхе того, что случится, когда он утеряет контроль над своими поступками.

Ярость двояко записывает на листе персонажа. Во-первых, это точки Ярости. Это постоянное ее значение. Во-вторых, это запас Ярости, указанный в квадратах. Этот запас показывает, сколько очков Ярости вы можете потратить.

Когда вы тратите очко Ярости, сотрите его из запаса. Постоянная Ярость остается неизменной в ходе хронике, тогда как временный запас может варьироваться. В исключительных случаях, очки Ярости оборотня могут превышать постоянное значение этого трайта, но только если ситуация достаточно конфликтна, чтобы вызвать бешенство.

Использование Ярости

Трата очков Ярости должна быть объявлена перед началом хода (это правило подробнее описано в главе 6). Вы можете тратить Ярость только в стрессовых ситуациях.

Ярость это могучее и универсальное оружие Гару. Далее приводится несколько примеров того, как можно ее использовать и чем она опасна.

• *Безумие*: Безумие – самый опасный недостаток Ярости. Безумие – это сильный всплеск неукротимого гнева, животной жажды крови и свирепости, живущей в сердце каждого оборотня. Когда игрок получает 4 и больше успехов на броске Ярости, персонаж впадает в безумие. Смотрите Безумие на странице для более подробного описания этого состояния.

• *Дополнительные действия:* Игрок может потратить очки Ярости для получения дополнительных действий на одном ходу. Он не может тратить временных очков более половины значения его постоянной Ярости.

• *Смена формы:* Игрок может потратить очко Ярости для моментальной смены формы без броска Выносливость+Основной инстинкт. Смотри страницу.

• *Прояснение сознания:* Если оборотень потеряет в один ход уровней здоровья больше, чем его значение Выносливости, он считается оглушенным и не может действовать в следующем ходу. Потратив очко Ярости, оборотень может игнорировать этот штраф и действовать нормально

• *Поддержание активности:* Если здоровье персонажа упало до состояния Обездвижен, персонаж может потратить очко Ярости для поддержания активности. Требуется бросок Ярости (трудность 8). Каждый успех вылечивает 1 уровень здоровья, независимо от типа ран. Игрок может заявить такое использования Ярости один раз за сцену. Если бросок неудачен, с персонажем ничего не происходит.

Однако такое скоростное восстановление имеет свою цену. Так как совершается бросок Ярости, персонаж может впасть в безумие. Зажившая рана в обязательном порядке оставит на Гару Боевой шрам.

• *Внутренний Зверь:* Иногда Волк в Гару вытесняет его, и это просто так не проходит. За каждую точку в Ярости, которых выше значения Силы воли, персонаж теряет один кубик на все социальные взаимодействия. Люди и даже другие оборотни могут почуять убийцу под слоем кожи и мускул и постараются не иметь дело с ним.

• **Потеря Волка**: Если персонаж потерял все очки Ярости и Силы воли, считается, что он «потерял своего волка». Гару не может больше менять форму, кроме своей «родной», пока к нему не вернется Ярость. Персонажу требуется восстановить хотя бы один пункт Силы воли, прежде чем он сможет восстанавливать свою Ярость.

Получение и восстановление Ярости

Запас Ярости может колебаться от игры к игре чуть ли не каждый ход. К счастью, этот запас можно пополнить несколькими способами.

• *Луна:* Увидев Луну ночью, Зверь просыпается, и Ярость наполняет персонажа. В новолуние персонаж получает одно очко Ярости, при серповидной луне – два очка, в полулуние и при округляющейся луне – три очка, в полнолуние – четыре очка. Если лунная фаза соответствует покровительству персонажа, он получает полный запас Ярости. Это явление происходит один раз за ночь, когда персонаж первый раз увидит луну.

• *Неудача:* Если Рассказчик позволяет, оборотень, получивший неудачу на броске, получает очко Ярости. Ярость нарастает во время обострения ситуации, и можно отыграть нарастающее напряжение. Гару будет нелегко успокоиться…

• *Унижение:* Ярость захлестнет персонажа, если он услышит оскорбление от другого Гару. Если Рассказчик решит, что выходка

достаточно обидна, то персонаж получает очко Ярости. Гару очень горды и не допускают насмешек в свой адрес.

• *Противостояние:* Опять таки с санкции Рассказчика, персонаж получает очко Ярости в начале напряженного момента, например, перед боем. Это выражает ожидание и нетерпение перед началом битвы.

• *Новая история:* С началом новой истории, каждый игрок бросает кубик для определения своей Ярости на начало игры (значение может превышать постоянную Ярость, если позволит Рассказчик). Да, у персонажей может быть меньше очков Ярости, чем в конце предыдущей истории. Это – путь Ярости. Она всегда меняется и непредсказуема.

Игрок может объяснить это увеличение или уменьшение Ярости. Описывая то, что случилось между сессиями. Если игроки представят особо интересные рассказы, Рассказчик может дать премию в виде Ярости для продвижения новой истории.

Гносис

Гару говорят, что Гея дала им Ярость, чтобы сделать могущественными охотниками и самыми беспощадными воинами. Но она даровала им другую силу, которая не менее полезна и сильна; сила, которая соединяет ее детей с другой сущностью, с миром духов. Эта связь Священной Матери зовется Гносисом.

Гносис позволяет Гару общаться с к духами, которые окружают их; это сущность спиритического мира. В некоторой степени, Гносис является частично духом. Эта связь позволяет путешествовать в Умбра и получать мощные Дары от духов. Без этой силы Гару будет отрезан от части своей природы. Персонажи с низким Гносисом редко и с трудом входят в контакт с духами. С другой стороны, высокое значение этого трайта постепенно размывает границу между мирами, и могут быть проблемы с отличием мира одной стороны Барьера от мира другой стороны.

Гносис, подобно Ярости и Силе воли, двояко записывается. Первое – постоянное значение Гносиса, обозначаемое точками. Второе – запас Гносиса, отмечаемые в квадратах. Этот запас определяет число очков, которые можно потратить. Запас Гносиса никогда не может быть больше постоянного значения. Если игрок тратит очко Гносиса, он вычитает его из запаса Гносиса, не меняя постоянной величины трайта. Постоянный Гносис остается неизменным по ходу хроники, в то время как очки Гносиса могут расти или уменьшаться.

Использование Гносиса

Подобно Ярости, питающей сражения и материальный мир, использование Гносиса имеет свойство влиять на интуицию и спиритический мир.

• *Ярость и Гносис:* Игрок не может одновременно в один ход использовать Ярость и Гносис, будь это трата очков или проводить броски этих трайтов, если только этого не требует применение определенного Дара. Например, оборотень не может одновременно Яростью получить дополнительный ход и Гносисом активировать фетиш.

• *Ношение серебра:* За каждый носимый предмет, сделанный из серебра, он теряет одно очко в Гносисе. Могучие предметы могут отнять больше Гносиса. К счастью, эффект временный и проходит через день. Очень большое количество серебра может влиять на всю стаю. Больше об этом можно прочитать на странице.

• *Применение Даров:* Многие Дары, полученные от духов, могут требовать от персонажа траты и/или броска Гносиса.

• *Фетиши:* Гносис используется для настройки или активации фетишей Гару. Смотри страницу для более подробной информации о фетишах.

Получение и восстановление Гносиса

Персонажи могут восстанавливать свой Гносис несколькими способами.

• *Медитация:* Когда персонаж затрачивает время на самоконцентрацию и соединение со Матерью на персональном уровне, он может иногда восстановить Гносис. Персонаж должен по крайней мере час неподвижно заниматься самосозерцанием (нельзя медитировать, занимаясь чисткой оружия, если что). Затем игрок делает бросок Сообразительность+Загадки (сложность8). За каждый успех персонаж получает одно очко Гносиса. Однако персонаж может получить только одно очко за каждый час размышлений, вне зависимости от числа успехов. Вдобавок, такая медитация может проводиться только раз в день, сложность броска увеличивается на 1 (до максимальной трудности 10) за каждую медитацию на этой же неделе. Духи щедры, но не расточительны.

• *Священная Охота:* Священная Охота – это одна из чаще всего практикуемых традиций вече Гару. Это ритуал и святое испытание во благо народа и каэрна. Энглинг – выбранная жертва, вызванная для охоты. Охота может проходить как на Земле, так и в Умбра. После того, как жертва будет поймана и «убита», оборотни-охотники воздают хвалу духам за это подношение. Эта жертва позволяет Гару сохранить свое чутье и умения отточенными перед сражением с Вирмом и его слугами. Все участники Священной Охоты полностью восстанавливают свой запас Гносиса. Не стоит сожалеть о уничтоженном Энглинге. Из-за предварительных ритуалов, после проведения Охоты дух возрождается в другой части Умбра. Смотри страницу для более подробной информации об Энглингах.

• *Сделки с духами:* Ритуальные охоты не единственный способ получения Гносиса от духов. Иногда можно заключить взаимовыгодное сотрудничество. Например, персонаж при помощи определенного Дара может поговорить с духом на его языке или что-то в этом роде. Дух может

потребовать исполнения определенного поручения или задания, прежде чем поделиться своей силой с Гару; в любом случае, сделка справедлива.

• *Между хрониками:* В промежутках между новыми историями, игроки могут сделать бросок Обаяние+Загадки для восстановления Гносиса. Каждый успех возвращает одно очко Гносиса.

Сила воли

Сила воли – один из величайших посредников. Практически любое существо Мира Тьмы имеет ее. Ее возможности очевидны. Это сила, скрытая в каждом, позволяющая противостоять остальной толпе и показывать ей свое величие.

Подобно Гносису и Ярости, Сила воли записывает в двух формах. Постоянная Сила воли отражена в листе персонажа в виде точек; значение запаса Силы воли отображается в квадратах под основным значением. Запас не может быть больше постоянной Силы воли. Также как и с Яростью и Гносисом, потраченные очки вычитаются из запаса, оставляя точки постоянной Сил воли неприкосновенными.

Персонаж расходует Силу воли для выполнения сложных задач, сопротивления принуждению или для обеспечения самоконтроля. Однако по мере траты Силы воли персонаж истощает свои внутренние резервы. Если кончился запас Силы воли, персонаж изнурен и не способен задействовать внутренние силы для исполнения своих обязанностей. Он становится равнодушными к происходящему и не особо заботится о себе; преодолеть трудности он не может.

По своей сути Гару – очень волевые существа. Даже юные щенки, только пройдя Обряд Перехода, могут похвастаться 6 или 7 рейтингом Силы воли. В глобальном плане, это немного по сравнению со старейшинами и их врагами, у которых воля 8 и 9. Но относительно людей, это превосходно. У обычного взрослого человека Сила воли 2 или 3. Более волевые люди, типа

адвокатов, полицейских или бунтовщиков, имеют рейтинг 4 и 5. Люди с Силой воли 5 чрезвычайно индивидуальны и редки.

- • Безвольный
- •• Слабый
- ••• Робкий
- •••• Застенчивый
- ••••• Уверенный
- •••••• Волевой
- ••••••• Решительный
- •••••••• Властный
- ••••••••• Несгибаемый
- •••••••••• Непоколебимый

Использование Силы воли

Из всех трайтов, используемых оборотнями, Сила воли, пожалуй, чаще остальных тратиться и откидывается из-за широкого диапазона применения. В ходе хроники вы можете обнаружить, что, уделив внимание Силе воли, ваша игра станет более комфортной.

• *Автоматические успехи:* Потратив пункт Силы воли (ПСВ), игрок в выполняемом действии получает сразу один успех. Каждый ход можно потратить только один ПСВ, но успешность гарантирована. Это позволяет сконцентрироваться на выполняемой задаче, не полагаясь на волю случая. Во многих ситуациях Силу воли нельзя тратить таким образом, и многое в решении зависит от Рассказчика. Например, нельзя расходовать ПСВ на броски нанесения урона и применение Даров.

• *Контроль поведения:* У Гару инстинкты очень сильны, и игроки могут решить, что Зверь, живущий в их персонажах это часть тысячелетнего бытия. Рассказчик может сообщить, что персонаж действует под действием своих первобытных побуждений, например бегство от огня или атака приверженца Вирма. Потратив один ПСВ, можно проигнорировать эту

реакцию и сохранить контроль над своими действиями. Если причина такого поведения сохраняется, от Гару потребуется дальнейшая трата ПСВ, пока ситуация не разрешится или не кончатся ПСВ.

• *Прекращение безумия:* Как говорилось ранее, персонаж впадает в безумие, если на броске Ярости выпало 4 и более успехов. Этот момент может быть предотвращен, если игрок потратит один ПСВ для сохранения контроля. Больше информации о безумии можно прочитать на странице.

Восстановление Силы воли

Гару редко живут в мире. Помимо постоянных сражений с Вирмом и его слугами, ежедневные ритуалы и обязанности в мире людей занимают оставшуюся часть времени. Тем не менее, персонажи должны отдохнуть и восстановить свою растраченную драгоценную Силу воли. Зависит от рассказчика, каким способом игроки будут это делать.

Здесь представлено три способа восстановления Силы воли. Помните, что это никак не влияет на постоянное значение этого трайта, восстанавливаются только ПСВ.

По завершению истории, персонажи полностью восстанавливают свои ПСВ. Это происходит в конце целостной истории, а не игровой сессии. Игроки могут восстановить свою Силу воли в такой мере, сколько, по их мнению, они того заслужили.

Альтернативно можно разрешить восстановить несколько ПСВ персонажам, которые достигли выдающегося успеха в ходе игры. Эти победы должны быть сугубо личными, например, месть персональному врагу или преодоление своего недостатка. Конечное решение о восстановлении ПСВ принимает Рассказчик.

Наконец, если персонаж очень хорошо исполняет обязанности, возложенные на него покровительством, он может восстановить от одного до трех ПСВ. Этот способ тоже зависит от Рассказчика. Но в значительной мере зависит от умения отыгрывать персонажа.

Есть еще один грубый, но эффективный способ – каждый день после пробуждения персонаж просто так восстанавливает один ПСВ. Не требуется никого объяснения или действий; при этом игроки довольны, а динамизм игры сохраняется.

Здоровье

Оборотни физически более развиты по сравнению с остальными существами, они имунны к многим болезням, которые поражают людей и волков. Так как эти чудовища, наполовину созданы из духа, созданы для сражений, то их исключительно тяжело убить.

Но неправильно полагать, что оборотни неуязвимы перед физическими атаками. Они могут быть ранены, но они моментально излечиваются благодаря своим превосходным регенеративным способностям. Не секрет, что оборотень излечивает один уровень тупого урона за один ход. Если урон смертельный, Гару может восстановить один уровень здоровья, сделав бросок Выносливости (сложность 8), если он находится в стрессовой или напряженной ситуации наподобие битвы. (Смотри Лечение на странице).

Как показывается в кино, Гару имеют великую уязвимость перед серебром. Оборотень не имеет никакой защиты перед этим металлом. Наряду с серебром, для Гару очень опасны огонь, радиация и атаки других сверхъестественных существ. Эти источники наносят сильные и долго незаживающие раны, такой урон зовется непоглощаемым. Больше информации от типах урона можно прочитать на странице.

Трайт Здоровье используется, чтобы показать текущее состояние персонажа. Гару может выдержать великие перегрузки, но большое количество ран приводит к ослаблению и замедлению реакции. Это отражено в уменьшении количества бросаемых кубиков, количество постепенно растет по мере приближения к смерти. Например, персонаж, чье здоровье – Поврежден, вычитает из своих бросков один кубик. Если его здоровье –

Покалечен, он теряет пять кубиков. Персонажу, страдающему от ран, трудно сфокусироваться на чем-то другом, кроме своей боли.

Персонаж, достигший уровня Обездвижен, попадает в скверную ситуацию. Мало того, что он не способен реагировать на окружающие вещи, он приближается к границе между жизнью и небытием. Если он получит еще один уровень урона, он погибнет. Гея благоволит к своим детям, и она не поскупилась на боевые способности, но даже для нее смерть остается смертью. В былые времена, Гару воздавали почести павшему и желали ему приятного пути в новом путешествии. Но в Последние Дни каждый погибший – это трагедия. Павший воин не сможет встать в строй на последнем сражении Апокалипсиса.

Уровень Здоровья	**Штраф на кубики**	**Штраф на передвижение**
Синяки		Персонаж имеет легкие ушибы и синяки, и не получает штрафа от боли
Поврежден	-1	Персонаж неглубоко ранен и страдает от боли
Сильно поврежден	-1	Персонаж получил болезненные раны и скорость немного снижена (половина макс. скорости бега)
Ранен	-2	Персонаж получил значительный урон. Он не может бегать, только ходить. Он не может двигаться и атаковать одновременно.
Тяжело ранен	-2	Персонаж очень страдает от ран, и может только ковылять на три метра в ход
Покалечен	-5	Критические раны, двигаться персонаж может только ползком 1 метр за ход
Обездвижен		Персонаж теряет способность двигаться и падает без сознания

Едва войдя в умбральную пещеру, Мари сделала глубокий вдох, стараясь не выдать себя. Проход был залит тусклым, красным сиянием, пульсирующим в такт её сердцебиению.

Её разум был чист и полон решимости. Ублюдки, что утащили Сеси обратно в город – похоже, они совсем не понимают предупреждений. Они не задумываются над причинами и понимают только простейшие позывы: голод, похоть, боль. Боль.

Если бы это помогло с ними связаться, Мари вполне готова была бы применить свои познания в этой области.

Аккуратно перешагивая через зазубренные и острые как кораллы кромки стен и пола, Мари продвигалась вглубь каверны. Здесь, в центре комнаты, непристойно скрученная фигура тихо стонала и корчилась в спазмах. Как только Фурия приблизилась, фигура попыталась принять полу-сидячее полу-лежачее положение, и дрожа, подняла на неё глубокие пустые глаза.

-Дух Боли, - обратилась Мари к Эпифлингу на языке духов. – Я искала тебя за тем, чтобы ты обучил меня секрету твоей силы. Я прошу научить меня Дару, который принесёт бесконечную боль злым.

Гаффлинг долго смотрел на неё, сидя неподвижно, за исключением случайного вздрагивания и трепета.

- Добрый или злой – для меня нет разницы, – наконец, ответил он. – Скажи мне, какую боль ты выбрала? Что-нибудь вроде…этого?

В груди Мари словно вспыхнул огонь и распротранился по телу, почти сбивая её с ног своей интенсивностью. Затем вся боль собралась в её черепе и исчезла также быстро, как и началась. Она сделала судорожный вдох, но не отвела взгляда. Лицо духа исказилас гримаса – острая как ножь пародия на улыбку, и он прохрипел: «Или ты ищешь вот такую?» - и Чёрная Фурия почувствовала, будто дюжина плетей оставили след на её спине, а затем дюжина лезвий отделили кожу от плоти. В агонии она упала на колени. И затем боль исчезла, выбив из неё дух и почти вызвав рвоту. Прежде чем она

смогла говорить, судорога пронзила её живот, как будто то был горячий нож, покрытый кислотой, или метис, когтями прорывающий себе путь из её матки. Она подавила рвущийся из горла визг.

Всё стихло. Земля была жёсткой, но прохладной. Боль ушла, оставив только ломоту во всём теле. Медленно она поднялась на ноги, её глаза горели Яростью. Ухмыляющийся маленький монстр был на расстоянии когтя от того, чтобы познать новую разновидность боли, даст он её Дар или нет.

- Ага, что-то вроде вот этого. Ну а теперь, что ты хочешь получить взамен на обучение?

И снова лицо существа исказила гримаса: сквозь вечную агонию в его глазах проступил триумф:

- Я уже получил то, что хотел. Подойди ближе, и я научу тебя, как уложить на лопатки твоих врагов… точно так же как я сломил тебя.

Глава четвертая: Дары и обряды

Дары

Мир духов готов поделиться многими тайнами с оборотнями и другими меняющими форму. Согласно древнему договору, духи обучают Гару волшебным способностям, называемых Дарами. Дары позволяют оборотням фокусировать спиритическую энергию для воздействия на Единство. Различные племена, покровительства и даже породы учат различные Дары. У каждой группы есть свои тайны и уникальные контакты с духами.

Дары разделяются на уровни. Первый уровень Даров – самые слабые, разучиваемые неопытными щенками; пятый уровень – самые великие тайны, даруемые неоднократно испытанным героям. Начальные персонажи получают по одному Дару от породы, покровительства и племени. В процессе создания персонажа игроки могут за свободные очки приобретать дополнительные Дары.

По мере получения персонажем опыта, он может приобретать новые Дары. Однако персонаж должен иметь ранг равный уровню Дара, иначе он не имеет права учить его. По ходу игры оборотень может учить Дары остальных пород, покровительств и племен, если сможет найти учителя. Однако такие Дары стоят дороже (Смотри таблицу опыта на странице)

Изучение Даров

Оборотень должен попросить духа обучить своей силе или заручиться помощью старейшины, который вызовет духа и попросит за своего ученика. Дух будет преподавать Дар, если он дружелюбен к Гару. Духи никогда не преподают Дары высокого уровня тем, у кого ранг недостаточно высок.

Чтобы оборотню выучить Дар, сначала надо найти нужного наставника. Обычно для этого необходимо найти каэрн, чей уровень выше или равен уровню требуемого Дара. Традиции предписывают поступать

именно таким образом. Вызов духа в могущественном каэрне – это знак уважения. К сожалению, в современном мире остается мало места таким благородным жестам, несмотря на то, что сказали бы Серебряные Клыки. Так как осталось мало могущественных каэрнов, лучшее, что может сделать оборотень – обратиться к уважаемому Теургу с просьбой вызвать конкретного духа и умиротворить его особым обрядом. В Конце Времен молодые Гару вынуждены самостоятельно отправляться в Умбра на поиски духа-наставника. Опасность этой практики очевидна. Неопытный оборотень может вызвать гнев у духа в его жилище, что является довольно глупой идеей. Духи настороженно смотрят на неуместные запросы.

У каждого духа есть определенное число Даров, которым он может обучить Гару (примерный перечень можно увидеть в Приложении). Они не единственные, кто может научить этим Дарам. Более могущественные и разносторонние духи могут иметь более широкий перечень Даров. Рассказчик может решить, что определенный Дар может преподать другой дух. Изучение Дара – превосходная возможность для ролевого отыгрыша, и игроки должны понять, что помимо Дара, можно получить союзника. Рассказчик должен умело организовать встречу с духом. Книги о животных могут быть очень полезными, особенно при описании их необыкновенных способностей.

Оборотни могут сами обучать Дарам других Гару. Дух, передавая знание о Даре, полностью сливается со своим учеником и разделяет вместе с ним свою силу. Этот процесс недолог и занимает час, максимум – ночь. Но когда оборотни пытаются друг другу преподавать Дары, это занимает больше времени. Члены стаи, кажется, учатся быстрее, но этот процесс идет с длительной практикой и многочисленными неудачами, прежде чем оборотень освоит Дар. В лучшем случае это занимает лунный месяц (по истечению которого игрок тратит опыт и персонаж получает Дар). Персонажи в таком случае тратят дополнительное очко опыта, чем обычно.

Недостатки этого метода значительны. Изучение Дара наподобие Серебряных когтей может быть очень болезненным. Ученик может мучиться долгие ночи, пока сжигающий его плоть Дар не будет взят под контроль. Применение такого Дара иногда весьма рискованно. Несмотря на эти препятствия, молодые стаи учат друг друга, не беспокоясь о смешении линий пород, покровительств и племен.

Такое беспорядочное обучение не прошло незамеченным от старейшин. Многие септы имеют законы, запрещающие получения Дара кроме как от духов. К таким Дарам, например, относится Зов Вирма, который привлекает существ Врага. Септу не нужны неуправляемые твари, вызванные ученической практикой. Более традиционные племена, типа Серебряных Клыков или Черных Фурий имеют больше запретов (горе молодой Фурии, раскрывшей племенные тайны мужчине-Потомку Фенрира). Кроме того, времяпровождение между преподавателем и студентом может вести к «загрязнению» племенной этики. Если они противоположных полов, старейшины опасаются, что эти уроки поощряют нарушения Наставления.

Однажды выученный, Дар не может быть забыт; этот особый талант становится частью оборотня также как способность говорить или завязывать шнурки. Однако Теурги предупреждают, что Инкарна и Целестины могут лично аннулировать Дары, преподанные их слугами, если решат в необходимости личного вмешательства.

Система

Так ты хочешь узнать, почему твои Дары не работают так, как ты того хочешь, так ведь, щенок? Почему Гея постоянно решает за тебя, как Дары будут действовать, не так ли? Дарами они называются по веской причине… ты не сомневаешься, что это подарки родителей своему чаду, да? Да? А вот пинка по заднице не хочешь? Не нравится, но так оно и есть! Это Дары! Не полагайся на них, уважай это благословение Геи и радуйся, что Она дала место в этом мире такому неблагодарному щенку, как ты! Пфф!

Дары могут серьезно варьироваться в эффектах, в зависимости от духа, который даровал его. Обычно они дают требуемый результат, независимо от того, кто использует Дар, но если это происходит… возможности безграничны. Синие спиральные татуировки могут таинственно возникнуть на мехе Фианна, когда он применяет Дар. Ледяной ветер может внезапно взвыть, когда Теург Вендиго говорит с духами. Дары Гуляющих по Стеклу могут вызвать особые эффекты типа электрических вспышек или бегущей поперек глаз строки со сведениями. Кроме того, Рассказчик, имеет полное право определять сложности для необыкновенного применения Даров. Некоторые места затрудняют использование Даров, и Умбра является их родной действительностью. Мы также поддерживаем тех Рассказчиков, которые делают неудачи на броски Даров захватывающими (и сбивающими с толка).

Дары пород

Многие духи учат Дарам пород, обычно придерживаясь старинных договоров или воздавая за минувшие деяния. Например, древняя история гласит о метисе, который помог кроту спрятаться от хищников. Взамен крот научил метиса рыть в земле норы, и с тех пор духи крота учат метисов этому Дару. Когда оборотень захочет выучить Дар своей породы, ему будет сравнительно легко найти себе духа, который научит его.

Хомид

Дары хомидов содержат не только человеческие способности и умения пользоваться инструментами и создавать культурное наследие, но также и натуру завоевателя. Противостояние человечества остальной природе дало ему контроль над окружающей средой, но помимо этого, и смутное беспокойство в душах людей. Это последствие разрыва исконного единства с природой. Люди не знакомы с миром духов. Таким образом, многие из Даров хомидов преподаются их предками, а не духами живой природы.

• *Повелитель огня (Уровень первый)* – Люди, приручив однажды огонь для обогрева и отгона диких животных, встали на путь цивилизации. Оборотни с этим Даром обращаются к древнему соглашению с духом огня. Дух огня соглашается сдержать свой голод, когда оборотень касается его. Духи предков или огня преподают этот Дар.

Система: Этот Дар позволяет оборотню излечивать урон от огня, как если бы он был тупым. Для этого требуется трата очка Гносиса; эффект длится сцену.

• *Убеждение (Уровень первый)* – Этот Дар делает Гару более убедительным, имея дело с остальными, аргументы и утверждения наполняются особым значением или правдоподобностью. Духи предков обучают этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние+Хитрость. В случае успеха Рассказчик до конца сцены уменьшает на 1 сложность на все социальные броски. Вдобавок, успешное социальное взаимодействие имеет больше эффекта, чем без Дара. Оборотень может переспорить неуступчивого оппонента или смягчить сердце безжалостного психопата (по крайней мере, на некоторое время).

• *Запах человека (Уровень первый)* – Дикие животные отлично осведомлены, что за человеком всегда идет смерть. С этим Даром оборотень сильно распространяет вокруг себя человеческий аромат, вызывая у диких животных чувство тревоги и волнения. Этот же запах заставляет домашних животных увидеть в оборотне своего хозяина. Духи предков преподают этот Дар.

Система: Все дикие животные (за исключением сверхъестественных существ в форме животного) теряют один кубик в своих бросках в пределах 6 метров от Гару (стараясь защититься или убежать) и избегают его. Все домашние животные считают оборотня другом и не будут причинять ему вреда. Например, сторожевая собака, натравленная на Гару, приветливо завилет перед ним хвостом. Если этому животному причиняется вред, Дар не

действует. Гару использует этот Дар по желания, просто сообщая, когда он активирует или прекращает его действие.

• *Неполадки с техникой (Уровень второй)* – Оборотень может прекратить функционирование технологического устройства, хотя бы на время. Даже простые обработанные вещи перестают выполнять свою функцию. Гремлины – разновидность духов Вилда, любящих все ломать – учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и делает бросок Манипулирование+Ремесло. Оборотень может определить уровень «поломки». Все технологические устройства (то есть, все, что изготовлено из материалов, подобных металлу и пластику) выбранной сложности в радиусе 15 метров прекращают действовать один ход за успех. Устройства не меняются, но становятся инертными. Нож не режет, порох не горит, шестеренки не будут проворачиваться и так далее. Сложность броска определяется по таблице:

Устройство	Сложность
Компьютер	4
Телефон	6
Автомобиль	8
Пистолет	9
Нож	10

• *Пристальный взгляд (Уровень второй)* – Пристально глядя в глаза животному или человеку, оборотень может заставить цель убежать в ужасе. Этот Дар можно использовать против других оборотней, только вместо бегства цель замирает на месте. Духи змеи или барана учат этому Дару.

Система: Гару в течении хода должен фокусировать свое внимание на цели; игрок делает бросок бежит в панике в течение хода за каждый успех, хотя может потратить ПСВ, чтобы сопротивляться эффекту в течении хода. Если игрок выкинет пять и более успеха, эффект Дара продлится до конца сцены. Оборотни (и самые могущественные монстры Вирма) не убегают, но

не могут атаковать, пока Гару, применяющий Дар, продолжает пристально смотреть. Если происходит атака, эффект пропадает.

• *Смятение (Уровень третий)* – Этот Дар вызывает у цели чувство необыкновенной депрессии и замкнутости. Субъекту сложно испытывать всю гамму эмоций или поддерживать элементарную концентрацию. Духи предков учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Эмпатия по сложности, равной постоянному значению Силы воли жертвы. Если бросок успешен, оппонент не может восстанавливать свою Ярость в течении сцены. Вдобавок, все сложности на длящиеся броски увеличиваются на 1.

• *Видоизменить объект (Уровень третий)* – Оборотень может моментально изменить когда-то живой материал (но не нежить!) в какой угодно предмет. Бревно может стать забором, олений рог превратиться в копье, шкура животного стать доспехом, а цветы стать духами. Предмет должен соответствовать материалу (так, вышеупомянутое копье можно сделать из рога, но не из бревна). Узорный Паук – один из духов Ткача – учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Ремесло против переменной трудности (5 для превращения сломанной ветки в копье, 8 для превращения доски в плот) и тратит очко Гносиса. Создаваемый объект не всегда постоянен; указанная ниже таблица показывает время жизни изделия. Трата дополнительного очка Гносиса позволит созданному оружию наносить непоглощаемый урон до конца сцены или пока предмет не исчезнет. Трата постоянного очка Гносиса позволит сделать это изменение постоянным, если сам предмет изменен навсегда.

Успехи	Длительность
1	5 минут
2	10 минут
3	одна сцена
4	одна история

5 постоянно

• *Кокон (Уровень четвертый)* – оборотень может обернуть себя толстым, непрозрачным слоем наподобие саркофага, делая себя практически неуязвимым и лишаясь способности двигаться. Кокон защищает от огня, голода, газов, высокого давления, холода и подобных неблагоприятных условий. Духи Ткача или насекомых даруют этот Дар.

Система: Гару тратит очко Гносиса. В коконе оборотень игнорирует урон, меньший его Выносливости+Ритуалы, но колющие атаки уничтожают кокон. Кокон держится одну сцену, после чего быстро тает и испаряется. Игрок может продлевать действие Дара дальнейшей тратой Гносиса. В коконе вполне возможно пребывать днями, окончательное решение остается на усмотрение Рассказчика.

• *Опека от духов (Уровень четвертый)* – Оборотень с этим Даром может защититься от духов, выполнив несложный защитный ритуал. Чтобы использовать Дар, оборотень в воздухе чертит незримую пиктограмму, которая отпугивает и ослабляет духов (за исключением духов стаи и каэрна). Символ сопровождает оборотня на весь период действия. Этот Дар преподается духами предков.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Манипулирование+Ритуалы (сложность 7). Духи (конечно, кроме духов стаи и каэрна) в радиусе 30 метров вычитают из всех своих бросков один кубик за каждый успех. Дар длится сцену.

• *Ассимиляция (Уровень пятый)* – Оборотень с этим Даром может влиться в любую культуру, независимо от того, насколько необычно или странно он в ней выглядит. Он может, не привлекая внимания, смешаться с кочевыми бедуинами или делать покупки на китайском рынке как «свой». Дар не скрывает расовые особенности, но дает возможность оборотню подражать поведению и обычаям местных жителей. Также предоставляется способность говорить и понимать язык этой культуры, хотя эти знания исчезают после окончания Дара. Духи предков учат этому Дару.

Система: Игрок кидает Манипулирование+Эмпатия. Если бросок успешен, персонаж взаимодействует с членами другой культуры, как если бы был одним из них. Сложность может быть 5, если это другой септ Гару, или 9, если надо ассимилироваться в чужой стране с ульем Танцоров Черной Спирали. Персонаж не будет получать штрафов на социальные броски, но не будет получать особых преимуществ. Эффект длится одну сцену плюс один день за каждый ПСВ, затраченный при активации Дара.

• *Приподнятая Завеса (Уровень пятый)* – С этим Даром оборотень может дать иммунитет к Делирию любому человеку на одну сцену. Таким образом человек сможет общаться с Гару без отрицательных эффектов. Однако человек забудет большую часть произошедшего, если позднее впадет в Делирий. Духи предков учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Обаяние+Эмпатия. Достаточно одного успеха.

Метис

Метисы – изгои общества Гару. В отличие от хомидов и люпусов, они родились и выросли среди остальных оборотней, постоянно презираемые за свои дефекты. Эта жестокость обычно ведет к накоплению в метисах подавляемой внутренней злобы, но также приводит к более прочной связи с миром духов, как способ ухода от невыносимой действительности.

• *Созидание стихии (Уровень первый)* – У метиса есть возможность создать немного одного из четырех основных элементов – огонь, воздух, землю или воду. Таким способом он может наполнить воздухом герметично закупоренное помещение, сотворить камень для метания, разжечь костер без спичек или принять ванну без помощи крана и труб. Метис не способен создавать особые формы стихий. Ему неподвластны металлы (особенно серебро), смертельные газы и кислоты. Дар дает способность создать только естественный воздух, огонь, землю и воду. Элементалы – духи стихий – учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает свое значение Гносиса. Каждый успех позволяет создать примерно кубический фут требуемой стихии максимальной массой 50 килограмм в пределах видимости не далее 20 метров. Стихия держится, пока не будет израсходована (воздух может уйти на дыхание или огонь погаснет без топлива). Огонь, созданный этим Даром, очень горяч, но не подобен огнемету. Он причиняет один уровень повреждений за успех, максимум три уровня урона.

• *Первобытный гнев (Уровень первый)* – Метис учится сосредотачивать свой гнев, накопленный в сердце, для увеличения своей Ярости. Этот гнев проистекает из физических изъянов оборотня, и этот Дар помогает сорвать его на врагах. Духи древних метисов учат этому Дару. Немногие оборотни других пород вытерпели достаточно позора и страданий, чтобы постичь этот Дар.

Система: Персонаж с этим Даром в ходе одной сцены жертвует один уровень урона и получает два очка Ярости (временное значение может превышать постоянный рейтинг Ярости). Полученный урон считается непоглощаемым.

• *Чутье Вирма (Уровень первый)* – Оборотень может почуять присутствие Вирма в небольшой области. Этот Дар использует мистические чувства, а не зрительные или обонятельные образы, хотя оборотни, использующие этот Дар частенько говорят: «это место смердит Вирмом» (используя более красочные прилагательные). Гару должен помнить, что искажения Вирма способны цепляться за относительно безукоризненные души. Оборотни могут опознать невинного человека, работающего на контролируемой Вирмом фабрике или съевшего зараженную пищу. Эта сила требует активной концентрации. Любой дух Геи может преподать этот Дар.

Система: Игрок бросает Восприятие+Оккультизм. Сложность зависит от концентрации и влияния Вирма. Для обнаружения фомори в следующей комнате потребуется сложность 6, тогда как ощутить присутствие Бэйна, который был в указанной области несколько часов назад, будет иметь

сложность 8. Вампиры ощущаются созданиями Вирма, если не сохранили значение трайта Человечность 7 и выше.

• *Рытье (Уровень второй)* – Выучивший этот Дар приобретает способность делать подземные ходы. Они могут создавать настоящие тоннели, по которым могут ходить другие. Метис роет проход под себя, остальные ограничены размерами созданного тоннеля. Оборотень должен находиться в формах Кринос, Гиспо или Люпус для использования Дара – для работы требуются когти (хотя метис без когтей все равно может использовать Дар). Тоннель не достаточно прочен и через некоторое время обвалится. Крот щедро делится Даром с метисами.

Система: Игрок бросает Сила+Атлетика по сложности, варьирующейся от прорываемого материала (4 для мягкой глины, 9 для каменистого грунта). Некоторые сплавы (титанистая сталь) и другие укрепленные структуры не поддадутся подкопу ни при каких обстоятельствам. Каждый ход оборотень движется со скоростью один метр за каждый успех. После первого броска повторных не требуется – скорость остается постоянной.

• *Проклятье ненависти (Уровень второй)* – Метис может выразить ненависть своего сердца, обрушивая на своих противников эту эмоцию. Духи ненависти учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Манипулирование+Экспрессия (сложность равна Силе воли цели). В случае успеха, противник теряет два очка Ярости и два ПСВ. Этот Дар можно использовать на противнике только один раз за сцену.

• *Глаза кошки (Уровень третий)* – Оборотень может четко видеть в полной темноте. Во время применения Дара глаза мерцают зеленым светом. Любой дух кошачьих учит этому Дару; оборотням, воюющим с Бастет, очень затруднительно найти учителя.

Система: Персонаж должен заявить о применении Дара без бросков и трат. Персонаж не получает штрафов на сложность или запас кубиков действий, совершаемых в темноте.

• *Мысленная речь (Уровень третий)* – Этот Дар дает возможность телепатического общения, даже на значительных расстояниях. Персонаж должен знать требуемое лицо персонально (друзьями они могут и не быть) или иметь при себе личную вещь этого лица, (например, прядь волос). Духи интеллекта и птиц учат этому Дару. Сова – особенно популярный преподаватель, ее ученики утверждают, что ночью Дар обостряется.

Система: Игрок бросает Обаяние+Эмпатия (сложность 8) и тратит один ПСВ, эффект длится в течении сцены. Персонаж может поддерживать мысленную беседу на расстоянии 10 миль за успех. Дар не позволяет читать мысли, но оборотень может использовать социальные действия, например запугивание.

• *Дар дикобраза (Уровень четвертый)* – Использование этого Дара пугающе трансформирует оборотня. Его мех удлиняется, затвердевает и заостряется, как иглы дикобраза. Это превращение делает его ужасающей машиной смерти. Для использования Дара оборотень должен быть в Кринос, Гиспо или Люпус. Дикобраз обучает этому Дару, метисы у него в особом почете.

Система: Персонаж тратит очко Гносиса для заострения меха. Любой, кого метис схватит или подомнет под себя, получит непоглощаемый урон от новообразовавшихся игл (Сила+1). Любой, кто атакует метиса незащищенной плотью (и набравший на броске атаки менее 5 успехов) получает урон, основанный на собственной Силе, метис же получает от этой атаки обычный урон. Дар длится одну сцену или пока Гару не пожелает вернуть свой мех в норму.

• *Отсохшая конечность (Уровень четвертый*) – Рычание и сердитый взгляд оборотня заставляет руку или ногу оппонента усохнуть, исказиться и ослабеть, делая ее бесполезной. Существа с регенеративными способностями могут в следующей сцене вернуть функциональность конечности; для остальных эффект постоянен. Духи змеи, паука и других ядовитых творений

даруют этот Дар. Некоторые оборотни за обучением обращаются к духам болезней.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Силу воли (сложность Выносливость жертвы +4). Жертва увеличивает на два броски, основанные на Ловкости. Если отсохла нога, перемещение сокращается до половины нормальной скорости.

• *Бешенство (Уровень пятый)* – Метис старается всю жизнь найти цель, место и чувство уверенности в своем ужасающем состоянии. С этим Даром он может показать остальным своих внутренних демонов, сводя их с ума и ввергая в безумство. Природа психического расстройства каждый раз индивидуальна, но всегда очень серьезна, лишая жертву нормального существования. Луна вместе с духами обмана и безумия учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Манипулирование+Запугивание (сложность равна Силе воли жертвы). Умопомешательство длится столько дней, сколько выпало успехов. В течении этого времени метис может ослаблять или усиливать эффект, проясняя сознание цели или кидая ее в пучину психоза. Даже после того, как Дар окончил свое действие, последствия безумия могут остаться у жертвы на всю оставшуюся жизнь.

• *Дар тотема (Уровень пятый)* – Из-за сильной связи метиса с обществом Гару, он может воззвать к своему племенному тотему, получая его силы. Эффекты этого Дара зависят от природы силы тотема племени. Крыса (тотем Грызущих Кость) может наслать орды грызунов на врагов Гару, а Отец Гром (тотем Повелителей Тени) может поразить неприятелей ударом грома и молнии. Потенциал этого Дара полностью зависит от благосклонности тотема, которая может поразительно меняться. Только племенные тотемы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Ритуалы (сложность 7). Чем больше успехов, тем впечатлительнее эффект. Один

успех может лишь отвлечь внимание, тогда как 10 успехов будет эквивалентно вызову смерча, который сметет врагов метиса с лица Земли.

Люпус

Дары люпусов отражают их сильные узы с естественным миром и природой. Обычно эти Дары увеличивают обычные способности оборотня, позволяя совершать выдающиеся действия, которые не под силу другим породам.

• *Заячий прыжок (Уровень первый)* – Пользуясь этим Даром, оборотень может совершать невероятные прыжки. Духи зайца, лягушки и кошки учат этому Дару. Сгинувшим Бан`ип этот Дар был известен как «Прыжок кенгуру», однако, судя по всему, духи сумчатых не желают помогать оборотням в наши дни. Нынче некоторые Гару продолжают называть Дар «Прыжком кенгуру» в честь своих пропавших братьев.

Система: Игрок бросает Выносливость+Атлетика (сложность 7). Успех позволяет увеличить длину прыжка вдвое (смотри Прыжки на странице).

• *Обостренные чувства (Уровень первый)* – Оборотень с этим Даром приспосабливается к миру вокруг него, значительно усиливая свои чувства. В формах Хомид и Глабро его чувства становятся как у волка, давая возможность слышать звуки вне нормального диапазона, даруя ночное зрение и совершеннейшее обоняние. В волчьей форме его чувства сверхъестественно обостряются, гранича с предвидением. Этот Дар имеет и недостаток. Пожарная сирена, раздающаяся недалеко, сделает Гару беспомощным. Города могут оказать значительную сенсорную перегрузку. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Эффект длится одну сцену. В формах Хомид и Глабро сложности бросков на Восприятие уменьшаются на 2, а Гару может совершать невозможные для человека вещи (выслеживать по запаху, например), бросая Восприятие+Основной инстинкт. В остальных формах трудности на броски Восприятия уменьшаются на 3 (которые не

суммируются с обычным бонусом люпусов к Восприятию), а все броски на Основной инстинкт получают дополнительный кубик.

• *Чутье добычи (Уровень первый)* – Оборотни могут использовать этот древний Дар в ходе трудной зимы, чтобы обеспечивать свои стаи пищей. Дар позволяет Гару обнаружить местонахождение достаточного для пропитания стаи количества добычи. В городских пределах этот Дар приведет люпуса в парк, канализацию, питомник или зоопарк. Дар сообщает люпусу расположение всех жертв в радиусе 50 миль вокруг или в пределах города и предместий. Люди не считаются добычей, но ходят слухи, что Красные Когти знают вариант Дара, который позволяет найти и их. Духи волка учат этому Дару.

Система: Охотник бросает Восприятие+Основной инстинкт. Трудность 7 для естественной среды и 9 для городского окружения. Успех указывает на месторасположение достаточного количества добычи, чтобы прокормить большую стаю. В случае большого количества источников, Дар ведет к самому ближнему (не обязательно самому легкому и беззащитному).

• *Зрительное чутье (Уровень второй)* – Оборотень может компенсировать свое зрение чутьем. Он может атаковать невидимых существ или нормально ориентироваться в абсолютной темноте. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Основной инстинкт против определяемой Рассказчиком трудности, которая зависит от интенсивности запаха. Рассказчик должен назначать бросок только в том случае, если Гару теряет запах оппонента (бег по воде или наличие иных сильных запахов).

• *Чутье сверхъестественного (Уровень второй)* – Оборотень может чувствовать присутствие сверхъестественных сил и определять силу и тип этой силы. Это может быть магия, духи, Вирм, призраки и вампиры, но ничего более конкретного. Гару может понять, что проклятие на человеке можно легко объяснить одержимостью призраками. Любой дух, служащий Гее, может обучить этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Загадки. Чем больше успехов выпадет, тем больше информации будет получено. Чутье несколько неопределенно и требует интерпретации, хотя, например, вампир может источать запах старой крови, тревоги, гниющей плоти, свежего мяса или что Рассказчик посчитает нужным. Интерпретация требует броска Интеллект+Оккультизм (на усмотрение Рассказчика).

• *Кошачья походка (Уровень третий)* – Этот Дар дает оборотню проворство кота, даруя устойчивость к падениям не более 30 метров (если приземление производится на ноги). Он может удерживать баланс на самых скользких поверхностях, и трудности на боевые броски типа бросков и захватов уменьшается на два. Духи кошки учат этому Дару.

Система: Эта способность станет врожденной после изучения Дара.

• *Имена духов (Уровень третий)* – Оборотень с этим Даром постигает пути Умбра. Он может чувствовать тип и уровень трайтов (Ярость, Гносис, Сила воли) духа. Духи тотема Уктена преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Восприятие+Оккультизм (сложность 8).

• *Звериная жизнь (Уровень четвертый)* – Оборотень с этим Даром может связаться с другими дикими животными и привлечь их (или командовать ими). Одомашненные животные могут общаться с Гару, но требуется уговорить их слушаться из-за их выбора служить человеку. Любой дух животного может обучить Дару, но чаще всего в качестве преподавателей выходят Лев или Медведь.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Обаяние+Знание животных (сложность 7). Персонаж получает возможность связаться с каждым животным. Один успех может привлечь один тип животных в радиусе 10 метров, которые могут в разумное время достигнуть Гару. Каждый дополнительный успех увеличивает радиус еще на 10 миль (то есть 2 успеха составят 20 миль). Все дикие животные становятся дружественными к оборотню. Они выполняют любой разумные приказы, и некоторые не совсем

обычные. Персонаж, вынудивший животное пожертвовать собой, должен воздать должное соответствующему духу или рискует вызвать гнев Геи. Эффект длится одну сцену, но каждое потраченное дополнительное очко Гносиса увеличивает длительность еще на одну сцену.

• *Разгрызание (Уровень четвертый)* – Челюсти оборотня усиливаются настолько, что могут разгрызть практически все что угодно. Кроме того, в бою его челюсти наносят больший урон, и только смерть может расцепить его смертельную хватку. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит ПСВ и бросает Выносливость +4 против меняющейся сложности (3 для дерева, 6 для стальных наручников, 9 для сцепки автопоезда). Кроме того, этот Дар на одну сцену увеличивает на 2 кубика урон от укуса персонажа.

• *Дар элементала (Уровень пятый)* – Оборотень обращается к первичной силе Самой Геи, командуя призванными духами элементов, которые могут атаковать и даже поглощать врагов. Этот Дар вызывает духа-элементала, но не простую стихию, а исконную силу, которая может бросить вызов чему-то столь же могущественному, как Нексус-Ползун. Элементалы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Обаяние+Оккультизм (сложность 7). Успешный бросок позволяет вызвать первичную сущность воды, воздуха, огня или земли (любой формы) 6 успехов. Эффект длится одну сцену или пока элементал не будет освобожден или уничтожен.

• *Песнь огромного зверя (Уровень пятый)* – Чтобы использовать этот Дар, оборотень должен совершить странствие далеко в необитаемую глушь. Достигнув точки назначения, он под открытым небом воет Песнь огромного зверя, взывая к помощи одного из величайших животных. Это животное должно быть одним из древнейших и ужасающих тварей, живших на Земле. Это может быть Виллавау (гигантская сова), Йети, Саблезубый тигр, акула Мегалодон, бороздившая моря тысячелетия назад, и могучий Мамонт со своим стадом. Кто знает, кого еще сможет вызвать Гару? На территории

нынешнего Конго бродили динозавры… Уцелевшие Звери имеют возможности в физическом мире сопоставимые с силами духов в Умбра. Даже мудрейшие из Гару не уверены относительно помыслов вызванного Зверя. Как только реликт прибудет, оборотень должен изложить свою просьбу, сохраняя благоразумие и осторожность. Если Великий зверь согласится помочь оборотню, он это сделает своим собственным способом, но врагам люпуса нельзя позавидовать. Всего нескольким духам известен этот Дар. Говорят они все живут во Владениях Пангеи.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Основной инстинкт (сложность 8) для исполнения Песни огромного зверя. Большее количество успехов увеличивает расположение Великого зверя. Его трайты остаются на усмотрение Рассказчика, но они должны быть достаточно внушительны.

Дары покровительств

Эти Дары даны потомкам Геи от Луны. Ей подчиняется много слуг, готовых обучить Гару различным уловкам и прочим мистическим навыкам для защиты Геи.

Рагабаш

Рагабаши благословлены Луной остроумно обходить закостенелые традиции и использовать хитрость и скрытность против врагов Гару. Дары Новолуния позволяют выполнять задания нетрадиционным образом.

• *Затемнение млечного глаза (Уровень первый)* – Гару начинает казаться мерцающим пятном, позволяя перемещаться незамеченным среди остальных. Как только оборотень будет замечен, действие Дара прекращается, пока внимание зрителей снова не будет отвлечено. Духи хамелеона учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Незаметность (сложность 8). Хоть он и не становится невидимым, каждый успех увеличивает сложность бросков на Восприятие, направленных на обнаружение Гару, на 1.

• *Взломанная печать (Уровень первый)* – С этим Даром, Гару может отомкнуть почти любой тип закрытых или запертых устройств. Духи енота преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Гносис (трудность равна уровню местному Барьера).

• *Запах бегущего по воде (Уровень первый)* – Гару может скрыть собственный запах, лишая возможности его отследить. Духи лисы учат этому Дару.

Система: Сложности всех бросков на выслеживание Гару увеличиваются на два. Этот Дар становится врожденным свойством оборотня, изучившего его. Ему не требуется ничего тратить или совершать бросков. Но при желании Рагабаш может сознательно оставлять запах (если нужно, например, влиться в волчью стаю).

• *Блаженное невежество (Уровень второй)* – Гару может стать полностью невидимым для всех чувств, духов или следящих устройств, оставаясь неподвижным. Духи хамелеона учат этому Дару.

Система: Гару делает бросок Ловкость+Незаметность (сложность 7). Каждый успех вычитает один успех из броска Восприятие+Бдительность из броска активно ищущего. Если специально никто не ищет, одного успеха достаточно, чтобы полностью исчезнуть.

• *Чутье следа (Уровень второй)* – Если персонажу что-либо известно о цели, он может моментально выследить ее. Это безошибочное чувство направления работает везде, позволяя найти конкретного духа в Умбра или существ на Земле. Духи собаки и волка учат этому Дару.

Система: Если цель сознательно не скрывается (но одного намерения недостаточно), броска не требуется. В противном случае делается бросок

Восприятие+Загадки против броска цели Сообразительность+Незаметность. Если цель – дух, сложность равна его Гносису.

• *Забытая вещь (Уровень второй)* – Рагабаш с этим Даром может присвоить себе чужой предмет, а жертва забывает, что владела этим предметом. Духи мыши преподают этот Дар.

Система: Игрок должен набрать три успеха в броске Сообразительность+Незаметность (сложность равна Интеллект+Знание улиц жертвы).

• *Гремлины (Уровень третий)* – Рагабаш может вызвать сбой в устройстве, просто коснувшись его. Этот Дар фактически нарушает связь механизма с энергией духа, который поддерживает его функционирование. Если Гару достаточно испугает духа, то сможет изгнать его, сделав сбой в работе устройства постоянным. Гремлины учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Запугивание, трудность зависит от изделия. Чем больше успехов, тем сильнее оно повреждено. Пять успехов выводят механизм из строя навсегда (дух сбегает). Убедительный отыгрыш может быть вознагражден со стороны Рассказчика 1-3 дополнительными кубиками.

Устройство	Сложность
Компьютер	4
Телефон	6
Автомобиль	8
Нож	10

• *Открыть Лунный мост (Уровень третий)* – Гару получает возможность открывать Лунный мост, с разрешения или без тотема каэрна. Луна дарует этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Смотри Обряд открытия Моста (страница) для более подробного описания. Максимальное расстояние не может быть более 1000 миль.

• *Благословление Луны (Уровень четвертый)* – Когда луна видна на ночном небе, серебро не наносит Гару непоглощаемых повреждений. Более того, если луна полностью освещена, серебряное оружие, направленное на персонажа, может нанести урон своему владельцу. Луна учит этому Дару.

Система: За каждый удар по Гару, имеющий такое оружие должен кинуть три дополнительных кубика, в которых считаются только неудачи. Гару может поглощать урон от серебра как тупой или смертельный (в зависимости от остроты оружия), но только если луна видна на горизонте. Поэтому в новолуние Гару полностью уязвим.

• *Щенячье тело (Уровень четвертый)* – С этим Даром Гару может наслать на тело противника жуткое проклятие, ослабляя или парализуя его. Многие рассматривают эту силу как способ объявления смертельной войны. Духи боли или болезни учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Гносис, жертва сопротивляется собственным броском Гносиса. Сложность для Гару равна Силе воли оппонента, сложность жертвы равна Гносису Рагабаша (жертвы без Гносиса делают бросок Выносливости без поправок на любую сверхъестественность). Каждый успех позволяет Рагабашу снять с жертвы одну точку с любого физического атрибута. Эффект постоянен, но атрибут можно поднять за очки опыта. Этот Дар нельзя использовать дважды на одном противнике.

• *Когти сороки-воровки (Уровень пятый)* – Гару может похищать силу других сверхъестественных существ и использовать ее самому. Это могут быть Дары Гару, Чары духов, дисциплины вампиров, Истинная Магия и тому подробное. Разумеется, этот Дар можно узнать от духа сороки.

Система: Игрок должен набрать три успеха на броске Сообразительность+Незаметность (сложность равна Силе воли жертвы). Рагабаш может использовать особую силу (а жертва не может) столько ходов, сколько затратит очков Гносиса. Гносис оборотня выступает в качестве того уникального трайта, который необходим для работы силы,

запас крови вампира или Арете мага. Рагабаш должен знать о наличии такой силы у жертвы и должен понимать, как она действует.

• *Тысяча форм (Уровень пятый)* – Все типичные хитрецы по большому счету меняют себя, и Рагабаши не исключение. Гару с этим Даром может превратить себя в любое животное от бизона до колибри. Гару получает все способности (полет, жабры, яд, особые чувства и так далее) животного, которому он подражает. Он не может обернуться тварью, служащей Вирму (как об этом можно только подумать!), но может принять вид мифического животного, правда с трудом.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект+Знание животных. Сложность варьируется, повышаясь по мере отличия Гару от формы животного. Например, для облика пантеры или обезьяны (млекопитающее примерно одной массы) сложность 5, для аллигатора (рептилия большего размера) сложность 7, для лягушки (очень маленькая амфибия) сложность 9. Подражание мифическим животным всегда идет по сложности 10.

Теург

Дары Луны рожденным под серповидной луной дают им понимание и силу на миром духов. Теурги умело управляют Умбра и умами остальных; все от имени служения великой мудрости.

• *Прикосновение матери (Уровень первый)* – Гару способен вылечить раны любого живого существа, непоглощаемые или нет, просто наложив руки на пораженную область. Гару не может исцелять этим Даром себя, духов и нежить. Духи медведя или единорога учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект+Медицина (сложность равна Ярости раненого, или 6 для не-Гару). Каждый успех излечивает один уровень здоровья. Теург может даже снять Боевой шрам, если Дар будет применен в той же сцене, когда получен шрам, и будет

потрачено дополнительное очко Гносиса. Ограничений на использование этого Дара нет – только расход очков Гносиса.

• *Чутье Вирма (Уровень первый)* – Как Дар метиса.

• *Речь духов (Уровень первый)* – Этот Дар дает возможность общаться Гару со встретившимися духами. Гару может обратиться к любому духу, желает тот или нет. Конечно, ничего (обычно) не мешает духу проигнорировать оборотня или отправиться восвояси. Любой дух может обучить этому Дару.

Система: Однажды выученный, Дар позволяет Гару на интуитивном уровне говорить с духами. Понять чуждых духов сложно, или – обычно это Бэйны – очень болезненно.

• *Команда духу (Уровень второй)* – Теург может отдавать простые приказы встреченным духам. Этот Дар не дает возможности вызывать духов, а принуждает их к повиновению. Любой аватар Инкарна может научить этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Обаяние+Лидерство (сложность равна Гносису духа). Каждая дополнительная команда требует траты еще одного ПСВ. Обратите внимание, что Гару не может заставить покинуть область, с которой связан дух. Такой приказ можно исполнить при помощи Дара третьего уровня Теурга: Экзорцизм.

• *Имена духов (Уровень второй)* – Как Дар третьего уровня люпусов.

• *Взгляд извне (Уровень второй)* – Когда опасность угрожает Гару или недалеко происходит важное событие, на Теурга внезапно обрушивается видение. Характер опасности метафоричен – могущественный вампир предстанет в наваждении Гару кровавым скелетом, а надвигающееся сражение можно предугадать по приснившимся отвратительным стервятникам. Духи ворона учат этому Дару.

Система: Интерпретация грез в идеале должна отыгрываться, но если Рассказчик посчитает нужным, потребуется бросок Сообразительность+Оккультизм (сложность 7).

• *Экзорцизм (Уровень третий*) – Этот дар позволяет изгонять духов из какого либо места или объекта, неважно добровольно ли они там находились или были «привязаны». Любой аватар Инкарна может преподать этот Дар.

Система: Гару должен непрерывно концентрироваться три хода. Если дух не желает уходить, игрок делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна Силе воли духа). Если дух «привязан» к месту (или заключен в фетише), требуется бросок Сообразительность+Хитрость (сложность 8) и необходимо набрать не меньше успехов, чем это сделал тот, кто обязан духа находиться в этом месте. Этот Дар может излечивать фомори, хотя при изгнании Бэйна хозяин обычно умирает, если могущественный лекарь не удержит его жизнь в процессе изгнания.

• *Незримый ритм (Уровень третий)* – Гару со всех сторон окружены духами, и никто не знает об этом лучше, чем Теург. Этот Дар предоставляет постоянное понимание мира духов. Даже в физическом мире Теург может общаться с духами в Пенумбра. Тогда как остальные могут лишь наблюдать за активностью духов, Теург может отслеживать любые значительные изменения. Любой дух может обучить этому Дару.

Система: Если значение Гносиса Гару равно или превышает значение Барьера, он может автоматически смотреть в Умбра. В противном случае для преодоления Барьера требуется бросок Гносиса (сложность равна уровню Барьера). Достаточно одного успеха. Эффект длится сцену или пока персонаж не войдет в область с более прочным Барьером.

• *Потусторонняя хватка (Уровень четвертый)* – Гару может брать вещи в Умбра и оттуда без предварительного освящения предмета (смотри Обряд Освященного Талисмана на странице). Этот Дар затрагивает животных и людей, желающих или против их воли. Гару часто используют эту силу для того, чтобы брать свою Родню путешествовать по Умбра или лечить раненных Родичей – тело и душу – в таинственной Лощине.

Система: Гару должен взять объект или существо, с которым он отправится в мир духов. Он должен потратить ПСВ: одно очко за малый

предмет (карманные часы или нож), два за большой предмет (рюкзак или лук) и три за огромный предмет (в том числе людей). Игрок делает обычный бросок Гносиса для пробивания Барьера и «переступает». Сопротивляющиеся цели делают бросок Силы воли, каждый успех вычитает успех из броска Гару. Теург, желающий увлечь такую жертву, должен набрать по меньшей мере три успеха на броске Гносиса.

Любой попавший в Умбра и не умеющий «переступать» должен положиться на Гару, чтобы вернуться, или найти область с очень тонким Барьером, например, каэрн. Рейтинг Барьера должен быть 3 и менее для успешного самостоятельного исхода. Если он сможет покинуть Умбра, он уже никогда не сможет вернуться обратно, независимо от уровня Барьера. Если он останется в Умбра надолго, то, в конечном счете, обратится в духа.

• *Иссушение духа (Уровень четвертый)* – Гару может высосать силу из духа для поднятия собственной решимости. Духи, служащие тотему Уктена, преподают этот Дар.

Система: Игрок и дух делают взаимные броски Гносиса. Если у персонажа успехов больше, то дух теряет одно очко Эссенции за успех до конца сцены. За каждые высосанные 2 очка Эссенции игрок получает один ПСВ, но в конце сцены теряет все полученные очки, превышающие его максимум.

• *Звериная лоботомия (Уровень пятый*) – Стоит пожелать, Гару может сократить мозг оппонента до уровня животного, разрушая его интеллект. Духи, служащие тотему Грифона, учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Эмпатия (сложность равна Сила воли +3, максимум 10), и тратит очки Гносиса. В случае успеха, Гару перманентно уничтожает точки Интеллекта противника. За каждые потраченные два очка Гносиса стирается одна точка атрибута, но очков Гносиса может быть затрачено не более количества успехов. Вдобавок, с каждой потерянной точкой Интеллекта действия цели становятся более звериными.

• *Податливый дух (Уровень пятый)* – Гару может менять форму или цели духа. Химерлинги учат этому Дару.

Система: Гару должен одолеть духа во взаимном броске Гносиса. Сложность для Гару зависит от характера изменений, сложность для духа равна Гносису Теурга.

Изменение	Сложность
Характеристики (Сила воли, Ярость, Гносис, очко за успех)	6
Отношение (дружба, нейтральность, вражда)	8
Тип (природный, стихийный, Бэйн и так далее)	10

Филодокс

Луна дарует своим детям, рождённым под ее половиной мощь баланса, способность чуять правду и проводить в жизнь закон. Как судьи и посредники, многие Филодоксы тяготеют к руководящим постам, и их Дары помогают им в этой роли.

• *Устойчивость к боли (Уровень первый)* – Силой воли Филодокс может игнорировать боль своих ранений и продолжать нормально действовать. Духи медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ, его персонаж игнорирует все штрафы от ранений до конца сцены.

• *Чутье истинной формы (Уровень первый)* – Этот Дар позволяет Гару определить настоящую природу персоны. Эта информация передается посредством запахов – чувствуется запах истинной формы цели. Любой дух, служащий Гее, учит этому Дару.

Система: Гару может сразу определить оборотня, для остальных случаев потребуется бросок Восприятие+Основной инстинкт. Требуется два успеха для определения вампиров, фей или Фера, и четыре – для фомори или магов.

• *Истина Геи (Уровень первый)* – Будучи арбитрами Наставления, Филодоксы могут чуять когда говорят правду или лгут. Гаффлинги Сокола преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Интеллект+Эмпатия (сложность равна Манипулирование+Хитрость субъекта). Этот Дар указывает только на правду или ложь.

• *Зов долга (Уровень второй)* – Любой дух, которого Филодокс знает по имени – потенциальный помощник. Этим Даром оборотень может вызывать и командовать духами, чьи имена ему известны. Только одну команду можно дать духу, после выполнения которой дух покидает его. Аватар Инкарна учит этому Дару.

Система: Очевидно, Филодоксу должно быть известно имя духа, обычно посредством личного общения или при помощи Дара Имена духов. Игрок бросает Обаяние+Лидерство (сложность равна Силе воли жертвы). Если игрок потратит два очка Гносиса, оборотень сможет призвать всех духов Геи в радиусе мили для защиты или помощи, даже не зная их имен.

• *Царь зверей (Уровень второй)* – Авторитет Филодокса простирается на царство зверей настолько, что может требовать покорности от одного животного. Зверь следует командам Гару охотно и безоговорочно. Духи льва или сокола учат этому Дару.

Система: Филодокс должен выбрать одну цель в радиусе 30 метров. Он бросает Обаяние+Знание животных против сложности, базируемой на отношении животного к Гару. Эта сила действует одновременно только на одно животное, и не привлекает остальных зверей (смотри Дар люпуса четвертого уровня Звериная жизнь на странице).

Отношение	Сложность
Как брат	3
Знакомый	6
Чужак	8
Враг	10

• *Сила помыслов (Уровень второй)* – Некоторые Гару настолько чувствуют свое назначение для стаи, племени и всего мира, что позволяет им наполняться решимостью. Филодокс может извлекать ее из своих побуждений. Духи волка учат этому Дару.

Система: Один раз за сцену, игрок может сделать бросок Выносливость+Ритуалы (сложность 7). За каждый два успеха Филодокс восстанавливает один ПСВ до максимума.

• *Брешь (Уровень третий)* – Филодокс – мастер суждений, и эта черта может простираться на поле боя. Наблюдая стиль борьбы противника, оборотень может оценить его силу и слабости. Духи змеи и ветра учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Драка (сложность 8). Каждый успех добавляет один кубик на атаку или повреждение против этого врага. Например, Филодокс, получившийся 4 успеха, может два кубика добавить на атаку и два – на нанесение урона. Этот Дар можно использовать против одного оппонента всего раз за сцену, это преимущество в ее конце пропадает. Гару должен для использования Дара концентрироваться один ход.

• *Мудрость древних путей (Уровень третий*) – Все оборотни имеют врожденную связь со своими предками, форму бессознательного понимания через усердные медитации. Филодокс может погрузиться в эти глубокие воспоминания, чтобы извлечь из них древние знания и факты. Духи предков учат этому Дару.

Система: Персонаж должен недолго медитировать, концентрируясь на прошлом. Игрок совершает бросок Гносиса (трудность 9 минус 1 за каждую точку в Предках). Число успехов определяет, насколько детальным и точным был отклик прошлого.

• *Перестановка (Уровень четвертый)* – Филодокс этой силой очаровать другого своим командным голосом. Если проверка Силы воли окажется успешной, он может подчинить врага своей воле, поставив людей

на колени, а волков заставив подняться на задние лапы. Духи волка или льва учат этому Дару.

Система: Игрок должен набрать не менее трех успехов на взаимном с противником броске Силы воли. Этот Дар в случае успеха заставляет врага полностью повиноваться, пока его жизнь не подвергнется опасности.

• *Далекое чутье (Уровень четвертый)* – Оборотень может всеми чувствами исследовать знакомый ему участок (даже в Умбра) независимо от расстояния. Филодокс воспринимает местность как будто стоит в середине этого места. Духи птиц учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Загадки (сложность 8). Если участок находится в Умбра, сложность 8 или рейтинг Барьера, что выше.

• *Обет (Уровень пятый)* – Этот Дар налагает на цель обет, священную присягу, возложенную Филодоксом. Задачи Обета не могут изменить основные инстинкты цели (типа самосохранения). Поэтому можно послать группу на поиски, но нельзя заставить убить друг друга – если, конечно, они не психопаты или оборотни безо всяких устоев. Аватары Инкарна учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Манипулирование+Лидерство (сложность равна Силе воли цели). Если это группа, сложность равна самому высокому значению Силы воли ее членов. Принуждение Дара длится до выполнения цели миссии или если в ходе ее выполнения уровень здоровье упал до уровня «Обездвижен». Нельзя одну цель обязать дважды, первый Обет всегда имеет приоритет.

• *Гранитная стена (Уровень пятый)* – Филодокс имеет самые сильные связи среди оборотней со элементалами земли, как земля все держит, так и Филодокс поддерживает свой народ. Из окружающих камней и земли Филодокс может сотворить стену, защищающую его. Стена движется вместе с оборотнем, защищая его со всех сторон. Элементалы земли преподают этот Дар.

Система: Гару тратит очко Гносиса. Размеры стены – 3 метра в высоту, 2 в ширину и метр в толщину. Запас кубиков на поглощение урона 10, уровней здоровья – 15. Стена стоит одну сцену или пока Гару не отпустит ее обратно в Землю.

Галлиард

Лунные Танцоры наполнены страстями и песнями, и Луна дает им Дары, сплетающие воедино эмоции, мечты и надежды. Галлиарды – художники высшего порядка, холст для которых – весь мир.

• *Звериный язык (Уровень первый)* – Оборотень с этим Даром может общаться с любым типом животных, от млекопитающих до рыб. Дар не меняет отношений; большинство животных боится хищников типа оборотней. Любой дух природы преподаст этот Дар.

Система: Достаточно броска Обаяние+Знание животных, хотя каждый тип животного требует отдельного броска.

• *Зов Вилда (Уровень первый)* – Этот Дар увеличивает естественные способности общения Галлиарда через вытье. Галлиард может издать вой, звук которого всполошит или подбодрит других оборотней даже вне зоны слышимости. Этот Дар обычно используется в начале празднества и других событий, подбадривающих септ, или для призыва помощи в опасную пору. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Выносливость+Эмпатия, количество успехов означает как далеко будет услышан вой и какую реакцию он вызовет. Это Дар может быть использован при исполнении любого обычного воя Гару (см страницу). Эффекты определяет Рассказчик, но они зависят от типа воя и намерений Гару. Например, за каждые два успеха всем участвующим в пробежке на броски будет добавлен один кубик; агентов Вирма вой отвлечет и временно увеличит им сложности бросков, ни один из Гару не сможет не ответить на Панихиду по павшим.

• *Беседа в уме (Уровень первый)* – Используя силу грез наяву, Гару может вызвать выбранных персонажей на бесшумную беседу. Химерлинги учат этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ за каждую персону и бросает Манипулирование+Экспрессия (сложность равна Силе воли жертвы) за каждого сопротивляющегося. Все участвующие в Беседе могут взаимодействовать, но не способны причинить вред другому. В физическом мире они способны нормально действовать, но теряют в своих бросках 2 кубика. Беседа разумов оканчивается, когда все этого пожелают или если Галлиард не получил успеха против нежелающего участника. Все существа должны видеть друг друга.

• *Зов Вирма (Уровень второй)* – Этот опасный Дар привлекает существ Вирма. Галлиарды обычно используют Зов для организации засад или чтобы добыча не смогла скрыться. Любой дух, служащий Гее, преподаст этот Дар.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Исполнение против Силы воли твари Вирма (обе сложности равны 7). Если существо Вирма не берет вверх, оно устремляется на Зов.

• *Отвлечение (Уровень второй)* – Гару может издавать раздражающие выкрики, визг и завывания для отвлечения внимания цели. Духи койота учат этому Дары.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Исполнение (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех вычитает у цели один кубик из запаса кубиков на следующий ход.

• *Погружение в сон (Уровень второй)* – Галлиард может вторгнуться в чужой сон и влиять на сновидения. Оборотню не обязательно быть поблизости, но ему надо знать или быть знакомым со спящим. Химерлинги учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Эмпатия (сложность 8). Если спящий проснется, пока Гару в его сне, оборотень покидает его внутренний мир и теряет очко Гносиса.

• *Глаз кобры (Уровень третий)* – Своим взглядом Гару может привлечь любого на свою сторону. Духи змеи преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Внешность+Загадки (сложность равна Силе воли жертвы). Гару необходимо не менее трех успехов; меньшее число успехов заставит жертву двигаться в нужном направлении. Вообще жертва старается угодить Галлиарду или подобраться к нему ближе.

• *Песнь Ярости (Уровень третий)* – Этот Дар выпускает Зверя в остальных, ввергая оборотней, вампиров и подобных существ в безумие и превращая людей в берсерков. Духи росомахи учат этому Дару.

Система: Гару кидает Манипулирование+Лидерство (сложность равна Силе воли жертвы). Жертва впадает в неконтролируемое неистовство (или безумие, если есть такая возможность) на один ход за успех.

• *Идущий по мосту (Уровень четвертый)* – Галлиард имеет способность создавать малые Лунные мосты, по которым он может путешествовать. Гару может странствовать по мосту, затрачивая один процент времени, которое он затратил бы в физическом странствии, позволяя исчезнуть перед своим противником и появиться за его спиной. Заметьте, этот Мост не защищен Луной, и может привлечь внимание различных духов. Известно, что эти существа способны последовать в физический мир за Гару. Луна учит этому Дару.

Система: Для создания моста необходимо потратить очко Гносиса. Мост сохраняется в течении одного перехода, если Гару не потратит очко Гносиса постоянно – тогда мост будет держаться до начала следующего лунного месяца. Максимальная длина моста в милях равна значению Гносиса Гару.

• *Пляска теней (Уровень четвертый)* – Используя силу теней и сновидений, Галлиард может создавать интерактивные истории с участием других – охотно или нет. Тени танцуют среди участников, разыгрывая свои роли (как задумано Галлиардом). Этот Дар используется обычно на вече, давая возможность остальным оборотням принять участие в легенде,

рассказываемой Гару. Однако этим Даром можно влиять на упрямцев, заставляя принимать участие в представлении Галлиарда. Духи предков учат этому Дару.

Система: Для использования Дара на нежелающих, игрок должен потратить определенное очков Гносиса и набрать три успеха на броске Манипулирование+Исполнение (сложность равна Силе воли жертвы). В случае успеха игрок рассказывает историю и принуждает жертву исполнять требуемую роль. Эффект длится один ход за каждое потраченное очко Гносиса.

• *Фабрика реальности (Уровень пятый)* – Высокопоставленный Гару может дать своему воображению вполне реальную жизнь, создавая существ из духовной сущности сновидений. Химерлинги учат этому Дару.

Система: Игрок делает продолжительный бросок Интеллект+Исполнение (сложность 8). Он может создать любую форму жизни, какую может себе вообразить, назначая одну точку в трайт за каждый успех. Оборотень может формировать существо ход за ходом, но закончив концентрацию, от него требуется трата Гносиса. Одно очко Гносиса за сцену требуется для относительно бездействующих существ (вроде выполняющих незначительные хозработы или сторожащих местность), или одно очко Гносиса в ход, если сновидение участвует в бою или подобной напряженной деятельности. Оборотню требуется осторожность, ошибка в любом месте приведет к выходу мечты из-под контроля. Освобожденная, она остается в физическом мире, пока считает это нужным.

• *Игры разума (Уровень пятый)* – Этот Дар воплощает способность Галлиарда управлять эмоциями в чистом виде. Галлиард может манипулировать эмоциями цели по желанию, от любви до ненависти, и наоборот. Духи койота учат этому Дару.

Система: Гару бросает Манипулирование+Эмпатия (сложность равна Силе воли жертвы). Успех позволяет менять эмоции цели. Чем больше успехов, тем резче переходы и сильнее выплески чувств. Некоторым

эмоциям требуется дополнительная мотивация. Галлиард может вызвать влюбленность, но не надолго (это может перерасти в оправданное негодование). Если действия Галлиарда поддержат эмоцию – угостить «нового друга» или запугать устрашенного противника – то переживаемые эмоции станут настоящими. Рассказчик может увеличить количество кубиков для броска за хороший отыгрыш Дара игроком.

Арун

Полная Луна наполняет своих детей Яростью. Аруны – избранные ею воины, рожденные для сражений и смерти во имя Геи. Луна воздает этим храбрецам силой, скоростью, умением и мощью; все, в чем они нуждаются перед лицом Врага.

• *Оглушающее касание (Уровень первый)* – Этот Дар позволяет Гару свалить врага одним касанием. Любой воздушный дух преподаст этот Дар.

Система: Гару кидает Ловкость+Медицина (сложность равна Выносливость+Атлетика противника). Для опрокидывания достаточно одного успеха. Стоит обратить внимание, что активация Дара и атака противника считается за два разных действия.

• *Воодушевление (Уровень первый)* – Другие оборотни охотно следуют в бою за Аруном. Этот Дар дает им основание так думать. Гару наполняет своих товарищей стремлением победить и праведным гневом. Духи льва или волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Все товарищи (кроме использующего Дар) получают один автоматический успех в броске Силы воли в течении сцены.

• *Отточенные когти (Уровень первый)* – Проводя когтями по камню или любой твердой поверхности, когти Аруна затачиваются подобно бритве. Духи кошки и медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости, и Арун тратит целый ход на затачивание когтей. На оставшуюся сцену атака когтями наносят дополнительный кубик урона.

• *Чутье серебра (Уровень второй)* – Совершенные воины, Аруны должны быть готовы к любой неприятности – даже к серебряному оружию. Этот Дар, преподанный Луной, позволяет определять присутствие серебра.

Система: Гару бросает Восприятие+Основной инстинкт (сложность 7). Успех позволяет почувствовать наличие поблизости серебра. Три успеха позволяют определить его точно.

• *Душа боя (Уровень второй)* – Этот Дар позволяет Аруну атаковать с молниеносной скоростью, атакуя врагов прежде, чем они успеют сообразить. Дух кошки учит этому Дару.

Система: Однажды познав этот Дар, его эффект постоянен. Арун добавляет «10» ко всем броскам инициативы, что гарантирует ему право первого удара. Если Арун того желает, он может потратить очко Гносиса и добавить еще одну «10» к броску инициативы. Помните, что это станет препятствием использованию Ярости для дополнительных действий; оборотень не может одновременно тратить Гносис и Ярость.

• *Истинный страх (Уровень второй)* – Арун может показать свою настоящую мощь, пугая одного противника на некоторое время. Духи страха учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Сила+Запугивание (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех внушает ужас врагу на один ход; она не может атаковать это время. Он может защищать себя или атаковать остальных, но его действиями будет править ужас.

• *Сердце гнева (Уровень третий)* – Гару может противостоять своему неистовству, подавляя свою Ярость и создавая ментальный барьер против вспышек безумия. Этот гнев полностью остановить невозможно, так что он должен дать ему свободу раньше, чем он сделает это первым. Духи вепря учат этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Силы воли (сложность равна значению постоянной Ярости). Каждые два успеха увеличивают на 1 сложность броска на безумие. В конце сцены, наоборот, проигнорированные обиды и боль возвращаются назад, переполняя душу и сердце Гару. Он должен потратить один ПСВ или сделать бросок на безумие с обычной сложностью.

• *Серебряные когти (Уровень третий)* – Арун может доминировать на поле боя над другими перевертышами, превращая свои когти в серебро. Луна учит этому Дару.

Система: Игрок кидает Гносис (сложность 7) для активации Дара. Трансформация длится в течении сцены или пока Арун не прекратит действие Дара. Серебряные когти наносят непоглощаемые повреждения всем целям, на урон, нанесенный Гару и многим другим перевертышам, броски поглощения не делаются. Активировав когти, Арун испытывает жгучую боль. Каждый ход он получает очко Ярости. Более того, нарастающее безумие увеличивает все сложности на все небоевые броски на 1. Когда Ярость превысит значение Силы воли, требуется бросок на безумие.

• *Мертвая хватка (Уровень четвертый)* – Оборотень с этим Даром может укусить с такой силой, что только он сможет разжать свои челюсти; даже после смерти хватка не ослабнет. Духи волка или гиены преподают этот Дар.

Система: Игрок может так сделать после успешного укуса. Дар требует траты очка Ярости. Каждый ход он может продолжать удерживать захват, совершая атаку укусом (сложность 3). Противник может сделать взаимный бросок Силы для разжимания хватки (штрафы за боль действуют); Гару к своему запасу кубиков может добавить половину значения своей Силы воли.

• *Пылающее пламя ярости (Уровень четвертый)* – Нет покровительства, чья Ярость сильнее связана с Аруном, которые мастерски ее направляют. Это Дар, преподаваемый духом росомахи, позволяет направлять Ярость более эффективно.

Система: Гару восстанавливает одно очко Ярости, когда получает урон, не делая при этом броска на безумие (другие стимулы требуют броска на безумие как обычно). Вдобавок, Гару может тратить очко Ярости – только одно за ход – без траты временной Ярости. Если тратится в ход несколько очков Ярости, этот бонус не предоставляется.

• *Поцелуй Гелиоса (Уровень пятый)* – Арун, призывая силу солнца, становится иммунным к разрушительному действию огня. Дополнительно, Арун может поджечь часть себя и некоторое время поддерживать пламя. Обычно Гару поджигают свой загривок, но с не меньшим успехом это можно сделать с когтями или пастью. Духи солнца или элементалы огня учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. На всю оставшуюся сцену Арун не подвержен эффектам любого природного огня, вплоть до лавы. Искусственный огонь (напалм, газовая горелка и так далее) наносит четверть урона, который считается тупым. Гару наносит два дополнительных кубика урона пылающими кулаками, клыками или когтями.

• *Величие воли (Уровень пятый)* – Арун с этим Даром может повести свою стаю во врата Ада, если такая необходимость возникнет. Духи волка или аватары Инкарна учат этому Дару.

Система: Гару тратит очко ПСВ и бросает Обаяние+Лидерство (сложность 8). Каждый успех дает каждому союзнику в радиусе 30 метров один ПСВ. Эти ПСВ сохраняются до конца сцены и могут тратиться как обычно. Этот Дар может поднять ПСВ даже выше максимума в 10 очков. Этот Дар можно применять только раз за сцену.

Племенные Дары

Эти Дары обычно преподаются духами, которые служат или связаны с тотемом племени. Дары некоторых племен остаются неизменными на протяжении веков, тогда как другие племена (например, Гуляющие по Стеклу) могут менять свои Дары чуть ли не каждый год.

Для того чтобы обучиться чужому Дару, от Гару требуются хорошие отношения с племенем (хотя бы со стаей), которое сможет вызвать нужного духа. Даже в таком случае Гару нужно убедить духа, что Дар передается надежному оборотню, который не будет использовать его во вред племени.

Вендиго

Дары Вендиго ассоциируются с их холодной и суровой родиной. Они используются для выживания в условиях постоянной зимы и обрушения этой же силы на своих врагов.

• *Призывание ветра (Уровень первый)* – Гару вызывает сильный (10 м/с), холодный ветер, дующий в заданном направлении. Этот ветер замораживает любого и разгоняет (или отклоняет) любые облака газов (включая слезоточивый газ) или рои насекомых. Духи ветра учат этому Дару.

Система: Для вызова ветра достаточно просто свиснуть. Любой попавший под поток теряет один кубик в броске на Восприятие.

• *Маскировка (Уровень первый)* – Вендиго сливается с окружающей местностью; заметить его практически невозможно. Духи оленя учат этому Дару.

Система: Сложность бросков на обнаружение Гару увеличивается на 3, пока он остается в лесу. Оборотень использует этот Дар, когда пожелает.

• *Устойчивость к боли* (Уровень первый) – Как Дар Филодокса

• *Леденящий ветер (Уровень второй)* – Гару призывает поток необычайно холодного ветра, направляемого в требуемую сторону. Поток ветра сбивает с ног, пронизывая до костей. Духи, служащие Великому Вендиго, преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит один ПСВ. Направление порыва требует броска Ловкость+Оккультизм. Любой, попавший под поток ветра, теряет два кубика на все броски на этот и следующий ход. Ветер также опрокидывает оппонентов, затрудняя их движение. Средняя дистанция потока 20 метров, и

он подчиняется правилам огнестрельного оружия (страница). Шквал длится столько ходов, сколько выпало успехов.

• *Речь духов ветра (Уровень второй)* – Вендиго может обратиться к духам ветра за советом и поддержкой. Он может задать один вопрос касательно недавних событий (духи ветра печально известны короткой памятью). Духи ветра учат этому Дару.

Система: Выучив Дар, Гару может свободно общаться в Умбра с духами ветра. Для того, чтобы задать вопрос в физическом мире, игрок тратит очко Гносиса и делает бросок Манипулирование+Экспрессия (сложность 7). Число успехов показывает точность сообщенной информации.

• *Кровавый пир (Уровень третий)* – Великий Вендиго, вечно голодный дух-каннибал, может научить своих лучших последователей способностью получать дополнительные силы из плоти и крови врагов. Аватар Великого Вендиго преподает этот Дар.

Система: Для активации Дара, Гару сначала должен укусить врага и почувствовать вкус его крови – причинить хотя бы один уровень урона, нанеся кровоточащую рану. Если кровь ядовита или ее нет вообще, Дар не сработает. Игрок бросает Гносис (сложность Выносливость врага +3, максимум 10). Вендиго получает 1 точку в Силу за каждые два уровня урона, нанесенные укусом (максимум Силы +5 точек). Этот бонус сохраняется один ход за каждый успех в броске Гносиса. Однако кровь и мясо могут вызвать привыкание. После активации Дара игрок должен сделать немедленный бросок на безумие.

• *Мудрость древних путей (Уровень третий)* – Как Дар Филодокса

• *Вызов духа-каннибала (Уровень четвертый)* – Танцуя под ночным небом, оборотень может призвать аватара Великого Вендиго, натравляя его на цель по своему выбору. Гару должен иметь частичку жертвы, сердце которой пожрет Вендиго.

Система: Гару должен исполнять танец три полных хода. Игрок тратит очко Ярости и очко Гносиса, потом бросает Обаяние+Оккультизм (сложность

8). Если бросок обернется критической неудачей или Вендиго по какой-либо причине не сможет убить цель, он вернется для убийства вызывавшего.

• *Заморозок (Уровень четвертый)* – Оборотень может вызвать мистический холод самого Великого Вендиго, замораживая все и всех вокруг. Духи, служащие Великому Вендиго, преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и делает бросок Интеллект+Оккультизм (сложность разная: зимой 4, весной 6, летом 9). Успех значительно понижает температуру в радиусе 5 миль. Все существа без естественного меха теряют на всех бросках два кубика. Дар сильно влияет на городское окружение – трубы лопаются, дороги обледеневают. Дар длится один час за успех.

• *Призывания духов шторма (Уровень пятый)* – Гару может сотворить практически любой погодный эффект – торнадо, туман или грозу. Аватар Вендиго учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Силу воли (сложность зависит от того насколько вызываемая погода отличается от текущей). Шторм простирается на 10 миль за успех. Если Гару вызвал грозу, он может потратить очко Гносиса для направления разрядов молний на врагов (попадание Ловкость+Оккультизм, 10 пунктов непоглощаемого урона).

• *Ледяное сердце (Уровень пятый)* – Гару может насылать на врагов проклятие Вендиго. Гару должен прошептать ветру имя врага, после чего внутренности жертвы превращаются в лед. Аватар Вендиго учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сообразительность+Оккультизм (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех наносит цели 1 уровень непоглощаемого урона, броска поглощения не производится. Урон наносится медленно – уровень здоровья в ход, пока весь урон не будет нанесен.

Грызущие Кость

Стоит отдать им должное, Грызущие Кость – несравненные мастера выживания. Их Дары – благословение Крысы и ее выводка – приспособлены для преодоления опасностей современного мира.

• *Стряпня (Уровень первый)* – Для использования Дара Гару потребуется небольшая емкость (достаточно турки под кофе) и ложка или ковш. Он сыплет туда все, что сможет найти – мусор, пивные банки, старые газеты и так далее – добавляет воду (можно и слюну) и перемешивает. В итоге получается густое месиво, которое вполне съедобно и питательно.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Выживание. Сложность зависит от «ингредиентов». Несъедобные, но безопасные материалы имеют сложность 6, а токсичные – 10.

• *Сопротивление ядам (Уровень первый)* – Многие Грызущие Кость обучаются необычайному сопротивлению ядам и токсинам различного рода, несомненно из-за пристрастия к дрянной пище и выдохшемуся пиву. Духи мусора преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Выносливость+Выживание. Успех нейтрализует все обычные яды, и добавляет три кубика на бросок Выносливости для сопротивления токсинам Вирма. Эффект длится сцену.

• *Навязчивое единство (Уровень первый)* – Обычно используемый Грызущими Кость, которые живут в септе другого племени, этот Дар на короткое время позволяет снискать расположение тотема племени или каэрна короткое время. Когда Дар активен, Костегрыз считается членом стаи, получая все благословения тотема стаи и постигая все тактики стаи. Тотем каэрна, если Дар применен на него, благосклонен к оборотню. Гару может исполнять обряд Открытого каэрна (если он известен ему), не опасаясь возмездия. Духи пропавших собак или слуги Крысы преподают этот Дар.

Система: Грызущий Кость должен знать имя тотема. Он также должен пасть ниц в сердце каэрна или перед вожаком стаи и проползти на животе, словно проштрафившийся пес. Игрок бросает Обаяние+Хитрость. Трудность

зависит от расположения тотема, которое зависит от усмотрения Рассказчика. Успех дает игроку все вышеперечисленные выгоды на один день, вдобавок тотем будет неодобрительно смотреть на того, кто обидит Грызущего. Дар обычно не вызывает плохого отношения у септа или стаи, пока Грызущий Кость следит за манерами. Тем не менее, злоупотреблять доверием не стоит.

• *Блаженное невежество (Уровень второй)* – Как Дар Рагабаша

• *Жуткая вонь (Уровень второй)* – Грызущий Кость может усилить запах своего тела (который, возможно, и так силен), который оглушает любого, кто его может почуять. Дух жука-бомбардира учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. До конца сцены все, приблизится к Гару ближе 6 метров, теряют 2 кубика на все броски из-за задержки дыхания.

• *Друг в беде (Уровень третий)* – Немногие стаи примут Грызущего Кость как равного себе, но если это произошло, верность Грызущего будет непоколебима. Этот Дар позволяет Костегрызу рискнуть всем, даже собственной жизнью, чтобы помощь товарищу по стае или племени. Духи собаки учат этому Дару.

Система: Когда соплеменник или товарищ Грызущего Кость в опасности, Гару может «дать взаймы» свой Дар, очки Ярости, пункты Силы воли или даже свою жизнь (в виде дополнительных уровней здоровья). Гару не может передавать Дары, уровень которых не соответствует рангу оборотня; нельзя передавать способности и атрибуты. Игрок тратит один ПСВ и бросает Силу воли (сложность 7) для успешной передачи. Неудача в броске приведет к потере трайта, а реципиент ничего не получит. Дар длится сцену или пока оборотень не пожелает вернуть полученный трайты. Если оборотень умрет, прежде чем трайты вернутся хозяину, Грызущий Кость теряет их постоянно.

• *Видоизменить объект (Уровень третий)* – Как Дар хомида

• *Созвучность (Уровень четвертый)* – Гару может общаться с духами города или поселка и получать информацию о местности, включая примерное население, анклавы Гару и других сверхъестественных существ, секретные тоннели и так далее. Этот Дар не действует в дикой природе, так как Грызущие Кость потеряли навык общения с природными духами. Духи крысы учат этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Восприятие+Знание улиц. Количество и точность информации зависят от количества успехов. Неудача означает, что духи будут лгать (что может стать критичным, в зависимости от дезинформации).

• *Нашествие (Уровень четвертый)* – Гару может наслать орду паразитов на здание или структуру подобного размера. Дар вызывает живность, обычных для этой области – разнообразных насекомых, грызунов и слизняков, а также трупоедных птиц и змей. Живность не будет бессмысленно атаковать людей, а будет действовать согласно своей природе – то есть заползать в темные места и прочим образом прятаться. Любой дух паразитов научит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Манипулирование+Знание животных (сложность 7). Эффект одного успеха можно разогнать обычным аэрозолем, тогда как пять успехов вызовут кишение паразитов по всему дому, сделав его непригодным для проживания долгое время.

• *Бунт (Уровень пятый)* – Этот Дар вызывает тучу злобных духов, которые провоцируют жителей населенного пункта на общественные беспорядки. Дар играет на ненависти и страхе городских низов: бедняков, беспризорников и даже бродячих собак. Грызущий Кость может направлять мятеж в требуемое русло, но он бессилен остановить разбушевавшуюся толпу по мере разрастания бунта. Духи крысы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сообразительность+Хитрость (сложность 8). Успех направит духов в нужное

место. Различные бунтовщики могут не действовать сообща, наоборот, они могут даже подраться друг с другом – менталитет толпы непредсказуем. Число успехов указывает на область эффекта Дара.

Успехи	Область
1	Здание
2	Квартал
3	Жилой массив
4	Район
5	Весь город

• *Мастер выживания (Уровень пятый)* – Этот Дар дает временную устойчивость ко многим неблагоприятным факторам. Гару не нужна еда, вода и сон, он не страдает от экстремальных температур. Он получает иммунитет к естественным болезням и ядам. Токсины Вирма действуют в два раза слабее.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Выносливость+Выживание (сложность 7). Эффект длится день за успех. Потратив второе очко Гносиса, Гару получает три дополнительные точки в Выносливость и не страдает от ран, но тогда эффект длится 10 ходов. После этого Костегрыз должен поспать не 8 часов, после сна он проснется зверски голодным.

Гуляющие по Стеклу

Многие Дары Гуляющих по Стеклу так или иначе связаны с духами Ткача. Этот союз неодобрительно оценивается остальными племенами, но дает большую многосторонность и беспрецедентную связь с современными технологиями.

• *Контроль простых устройств (Уровень первый)* – Гару может командовать духами простых механизмов, передвигая засовы, открывая двери и так далее. Любой технологический дух научит этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Манипулирование+Ремесла (сложность 7). Контроль Гару длится сцену.

• *Диагностика (Уровень первый)* – Гуляющий по Стеклу может с одного взгляда определить причину поломки машины. Он может помочь духу устройства восстановить дефектный механизм. Любой технологический дух научит этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Ремесла для определения проблемы. Потратив очко Гносиса, Гару мысленно убеждает духа помочь отремонтировать механизм (большинство духов соглашается – они не хотят быть хламом!). Время устранения поломки сокращается вдвое, и игроку достаточно одного успеха в броске Восприятие+Ремесла для ремонта предмета (смотри Ремонт на странице).

• *Хитрый выстрел (Уровень первый*) – Этот Дар, и без того известный, в последнее время стал особенно популярен. Он позволяет Гару совершать необыкновенные выстрелы, типа стрельбы из оружия, которое держит враг, или попадание в ствол вражеского пистолета. Гару не может этим Даром напрямую вредить оппонентам и может использовать его только с ружьями и пистолетами. Духи воздуха учат этому Дару.

Система: Игрок, выполняющий необычайный выстрел, добавляет к броску значение постоянной Славы. Опять таки, нельзя нанести прямой урон врагу («Я стреляю ему промеж глаз!»), но можно вредить косвенно («Я стреляю по веревке, которая держит люстру над его головой!»). Эффект постоянен.

• *Киберчувства (Уровень второй)* – Сравнивая свои естественные чувства с сенсорной способностью машин, Гару может предпочесть последние. Он может заменить обычный слух на радар, а обычное зрение – на инфракрасное или ультрафиолетовое. Любой технологический дух научит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса за каждое чувство и бросает Восприятие+Наука для активации новых чувств. Дар длится одну сцену.

• *Короткое замыкание (Уровень второй)* – Поговорив с духами электричества, Гару может устроить отключение электротока на обширной территории. Духи электричества учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сообразительность+Наука (сложность 7). Число успехов определяет размер области отключения. Один успех выключит свет в комнате, пять успехов отключат целый микрорайон.

• *Контроль сложных устройств (Уровень третий)* – Подобно Контролю простых устройств. Гару может общаться и командовать духами электронных устройств вроде компьютеров, автомобилей или игровых видеоприставок. Это дар можно узнать (или украсть) только у Сетевого паука.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Манипулирование+Наука (или Компьютеры). Рассказчик устанавливает сложность в зависимости от сложности машины (обычно 8). Контроль держится одну сцену.

• *Благосклонность элементала (Уровень третий)* – прося, угрожая или обманывая городского элементала, Гару может получить покровительство духа, которым можно манипулировать или даже уничтожить его материальную оболочку. Так, например, витрина может разлететься на осколки, поразив врагов, незапертая дверь не будет открываться или у машины откажут тормоза. Городские элементалы преподают этот Дар.

Система: Игрок бросает Обаяние+Хитрость (сложность равна Гносису духа). Рассказчик определяет степень эффекта.

• *Созвучность (Уровень четвертый)* – Как Дар Грызущих Кость, но преподается духами таракана

• *Личина (Уровень четвертый)* – Гару может стать похожим на любого другого человека, волка или оборотня. Духи хамелеона учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Исполнение (сложность 8). Трайты остаются неизменными, но голос, поза и запахи полностью идентичны требуемым. Эффект длится день за успех.

• *Механика хаоса (Уровень пятый)* – Оборотни созвучны с силами Вилда, но в каждом существе живет частичка Ткача, так, по крайней мере, считают Гуляющие по Стеклу. С изучением этого Дара, Гуляющий регулировать в себе обе силы, и он может одновременно призывать первобытную энергию и мистические силы.

Система: Гару с этим Даром может тратить Ярость и Гносис в один и тот же ход. Также можно использовать Ярость для активации фетишей и Даров, требующих Гносиса (при условии, что активация не требует целого хода). К тому же, можно использовать Ярость в тот момент, когда Гару «переступает», если, конечно, игрок набрал достаточно успехов, чтобы попасть в Умбра. Эффект Дара постоянен.

• *Вызов Сетевого паука (Уровень пятый)* – Гару может вызвать Сетевого паука, духа Ткача, который имеет практически неограниченный контроль над компьютерными системами. Паук может нарушить, стереть или уничтожить любую компьютерную систему (решение остается за Рассказчиком, но обычно это разрушение). Аватар Таракана учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Компьютеры (сложность 8). В случае успеха появляется Сетевой паук, который слушается команд Гару. Этот Дар позволяет сокращать вдвое все сложности на броски, связанные с компьютерами, наряду с разрушительными способностями духа.

Дети Геи

Самому миролюбивому из племен, Детям Геи, Дары помогают успокоить и поддержать остальных. Дети маниакально не одержимы пацифизмом, и многие из Даров показывают – их подход к военному делу не слабее, чем у остальных племен.

• *Милосердие (Уровень первый*) – Дети Геи видят бесполезность использования смертоносной силы кроме как против фаворитов Вирма, но даже они уступают перед безумием. Этот Дар, используемый в основном

Детьми с высокой Яростью, позволяет Гару применять естественное оружие и Ярость без страха убить оппонента. Духи голубя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. На оставшуюся сцену весь урон, нанесенный естественным оружием Гару (клыки и когти, но не оружие) считается тупым. Существо, «убитое» таким образом, падает без сознания и залечивает повреждения по правилам тупого урона (смотри Лечение на странице).

• *Прикосновение матери (Уровень первый*) – Как Дар Теурга

• *Устойчивость к боли (Уровень первый)* – Как Дар Филодокса

• *Спокойствие (Уровень второй)* – Этот Дар раскрывает секрет подавления гнева у остальных. Дух единорога преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Эмпатия (сложность равна Силе воли). Каждый успех подавляет одно очко Ярости, которая может восстановлена как обычно. Если у существа есть способность впадать в безумие, но нет Ярости (вампиры, некоторые фомори), Дар позволяет игроку подавить безумие, если он наберет успехов больше значения Силы воли цели.

• *Защита Луны (Уровень второй)* – Дети Геи могут обратиться в бою к Луне за защитой. Этот Дар дает ограниченную сопротивляемость серебру. Луна преподает этот Дар.

Система: Гару концентрируется полный ход, затем игрок тратит очко Гносиса и бросает базовую Выносливость+Выживание (сложность 7). Игрок добавляет один кубик на поглощение урона за успех до конца сцены. Эти дополнительные кубики могут к тому поглощать урон от серебра. Например, если у Гару 4 Выносливость и выпало 3 успеха, он поглощает обычный урон 7 кубиками, и 3 кубиками – урон от серебра.

• *Изумление (Уровень третий)* – Гару может наполнить разум цели славой и любовью к Гее, обезвреживая цель на короткое время. Дух единорога преподает этот Дар.

Система: Игрок бросает Обаяние+Эмпатия. Сложность зависит от цели.

Сложность	Цель
4	Обычный человек
5	Член стаи
6	Гару (даже в безумии)
8	Существа Вирма (в том числе Танцоры Черной Спирали)
9	Чуждые или бесстрастные существа (вампиры)

Изумление редко умиротворяет духов без эмоций или с четко выраженной эмоциональностью (например дух ненависти). Успех заставляет жертву до конца сцены сесть и наслаждаться указывает миром и любовью Геи. Атака развеивает эффект Дара. Изумление можно применить на одну цель всего раз за сцену.

• *Дружба духов (Уровень третий)* – Присутствие Детей Геи, как правило, более приятно по сравнению с остальными оборотнями; и если люди не могут ощутить этой ауры мира, то духи могут. Гару может использовать этот Дар для улучшения отношений с духами. Дух единорога учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние+Эмпатия (сложность 7). Каждый успех добавляет один кубик к любому броску взаимодействия с духами в течении сцены.

• *Звериная жизнь (Уровень четвертый)* – Как Дар люпуса. Дети Геи не будут использовать этот Дар, если привлеченные животные должны навредить кому-либо, даже если над каэрном нависла опасность.

• *Удар по воздуху (Уровень четвертый)* – Гару становится примером пассивного сопротивления. Он теряет способность атаковать, но и оппонент не может поразить его, уставая в ходе бесполезных атак. Духи мангуста учат этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Сообразительность+Уворот (сложность равная Силе воли врага). До конца

сцены, противник не может попасть по Гару независимо от количества успехов. Этот Дар прекращает действие, стоит оборотню самому атаковать или нападет новый противник. Дар можно применять на нескольких врагов, но на каждого надо потратить по одному ПСВ.

• *Сияние Солнца (Уровень пятый)* – Гару окружается ореолом пылающего солнечного света. Некоторые существа Вирма пытаются скрыться от ужасающего зрелища, но оставшиеся обнаружат, что Гару атакует гораздо сильнее. Гелиос, Целестин Солнца, преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса, и эффект Дара длится сцену. Гару охватывает слепящий свет, и любой взглянувший на него, слепнет (сложность поражения Гару увеличивается на 3). Гару на все атаки руками добавляет два кубика, этот урон всегда считается непоглощаемым. Любой вампир в пределах 6 метров получает полный урон как от настоящего солнечного света.

• *Оживший лес (Уровень пятый)* – Гару призывает на помощь духов леса. Деревья, окружающие Дитя Геи, оживают, и они способны атаковать или сдерживать врагов. Дитя Поляны преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Выживание (сложность 8). Каждый успех оживляет одно дерево. Дерево имеет Ловкость Гару; Силу, в зависимости от размера, от 4 до 15. Остальные трайты остаются на усмотрение Рассказчика.

Красные Когти

Зловещие Когти ненавидят людей, и Грифон дает им Дары, раскрывающие разрушительную и жестокую сторону их природы. Так будет лучше воздать людям за их обращение с Геей.

• *Звериный язык (Уровень первый)* – Как Дар Галлиарда

• *Запах бегущего по воде (Уровень первый)* – Как Дар Рагабаша

• *Волк у ворот (Уровень первый)* – Людям не стоит устраиваться под каждым первым попавшимся деревом. Некоторым из них нужно преподать

урок и оставить в живых, неважно по какой причине. В общем, у Красных Когтей есть замечательный способ сообщить о себе. Этот Дар вызывает страх и уважение перед лесом, и любой человек пугается, вторгнувшись в него. Любой дух хищника преподаст этот Дар.

Система: Гару должен установить контакт глаза-в-глаза, форма значения не имеет. Игрок бросает Обаяние+Основной инстинкт (сложность равна Силе воли жертвы). Эффект длится один день за успех. В это время человек делает бросок Силы воли для того, чтобы покинуть свой дом, и не может войти в лес, не потратив одного ПСВ. Если человек покидает свое жилище, он до возвращения неуверен и острожен, теряя два кубика на все социальные и ментальные броски. Этот Дар действует на Родню, магов, гулей и других «сверхъестественных» людей, но сложность увеличивается на 2, максимум 10.

• *Разум зверя (Уровень второй)* – Гару может редуцировать на короткое время умственные способности жертвы до уровня животного. Аватар Грифона учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Эмпатия (сложность равна Силе воли жертвы). Эффект длится ход за успех; в течении этого времени цель слушается только основных инстинктов и ведет себя подобно дикому зверю.

• *Чутье следа (Уровень второй)* – Как Дар Рагабаша

• *Благосклонность элементала (Уровень третий)* – Как Дар Гуляющих по Стеклу, за исключением четырех классических элементов – огня, земли, воды и воздуха – и тем, что преподается духами природы.

• *Непроторенная пустошь (Уровень третий)* – У людей нет чувства направления, провозглашают Когти. С этим Даром Гару может быть полностью в этом уверенным. Коготь с Непроторенной пустошью хорошо знаком с требуемой местностью. Человек безнадежно теряется. Компас сбоит, карты врут, ориентиры ошибочны. Духи дикой местности учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Интеллект+Основной инстинкт. Каждый успех расширяет радиус действия Дара на 2 мили. Этот Дар действует на других оборотней, но они могут сопротивляться ему броском Восприятие+Основной инстинкт, набрав больше успехов. Эффект длится четыре часа.

• *Насыщение (Уровень четвертый)* – Волки в естественной среде столько съедают пищи, сколько смогут, так как не знают, когда смогут поесть снова. С этим Даром Красный Коготь может делать то же самое с Яростью, Гносисом или Силой воли, сохраняя эту энергии до нужного момента. Духи волка учат этому Дару.

Система: Выучив этот Дар, игрок выбирает трайт (Ярость, Гносис или Силу воли), который может запасать. После этого персонаж может иметь на три очка в постоянном значении этого трайта. Эти очки нормально восстанавливаются, но не дают дополнительных кубиков в броске трайта. Чтобы выбрать иной трайт, персонажу надо выучить Дар повторно (и еще раз потратит опыт).

• *Зыбучие пески (Уровень четвертый)* – Гару превращает грунт в вязкую трясину, которая удерживает противников, предотвращая бегство или движение вообще. Элементалы земли учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Манипулирование+Основной инстинкт (сложность 7). Каждый успех превращает землю в болото-плывун в радиусе 3 метров. Любой движущийся сквозь него (кроме Гару) наполовину замедляется и не может выполнять маневры, требующие движения. Вдобавок, остальные боевые маневры имеют +1 сложность.

• *Проклятье Ликаона (Уровень пятый)* – Чудовищно деформируя, этот Дар позволяет Красному Когтю превратить человека в волка. Дар действует на Гару, меняя их в форму Люпус. Духи волка преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Гносис (сложность равна Силе воли жертвы). Достаточно одного успеха. Оборотень меняется в

Люпус до конца сцены. Используемый на человеке, эффект Дара постоянен. Человек получает тело и ум волка на всю оставшуюся жизнь.

• *Мщение Геи (Уровень пятый)* – Гару взывает к духам леса для нападения на вторгнувшихся. Местность это делает самым удобным способом: камни обрушиваются и подворачиваются, лозы оплетают, вода утягивает на глубину. Аватар Геи учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и очко Ярости, потом бросает Обаяние+Основной инстинкт (сложность равна местному Барьеру). Все эффекты зависят от ландшафта и остаются на усмотрение Рассказчика.

Молчаливые Странники

Загадочным Странникам присущи Дары путешествий и скорости.

• *Чутье Вирма (Уровень первый)* – Как Дар метиса

• *Тишина (Уровень первый)* – Гару может приглушить любой звук, чтобы лучше подкрасться к врагу или незаметно уйти от опасности. Дух совы учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Ловкость+Незаметность. Каждый успех увеличивает на 1 все сложности, чтобы услышать Гару. Эффект длится одну сцену.

• *Скорость мысли (Уровень первый)* – Гару удваивает скорость своего бега. Духи гепарда или придорожной кукушки преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Дар длится одну сцену.

• *Блаженное невежество (Уровень второй)* – Как Дар Рагабаша

• *Стойкость курьера (Уровень второй)* – Гару может бежать с полной скоростью три дня без отдыха, еды или воды. В пункте назначения у Гару есть всего 10 минут на все дела, после чего он на три дня засыпает. Духи верблюда или волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Гару может только бежать; остановка прервет Дар. За дополнительное очко Гносиса эффект Дара можно дать другому оборотню.

• *Адаптация (Уровень третий)* – Гару не получает урона от болезней и ядов, и он может существовать в любой среде, независимо от давления, температуры и состояния атмосферы. Дар не защищает от опасных ситуаций (например, падение), только от опасной обстановки. Духи медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Выносливость+Выживание (сложность 7). Каждый успех поддерживает Дар в течении часа.

• *Великий прыжок (Уровень третий)* – Странник с этим Даром может совершить прыжок на поразительное расстояние. Духи прерийного зайца преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Сила+Атлетика. Каждый успех позволяет подскочить на 30 метров.

• *Созвучность (Уровень четвертый)* – Как Дар Грызущих Кость, за одним исключением: Когда Гару изучает Дар, требуется выбрать, где он будет действовать – в городе или на природе. «Городская» версия полностью идентична Дару Костегрызов. «Дикая» версия очень похожа, но бросать требуется Восприятие+Выживание.

• *Немыслимая скорость (Уровень четвертый)* – Гару может бежать в 10 раз быстрее обычной скорости. Эффект длится до 8 часов, в это время Гару полностью сосредотачивается на беге. После окончания Дара Гару должен немедленно поесть или впадет в безумие от голода. Духи гепарда или воздуха учат этому Дару.

Система: Для активации Дара необходимо потратить очко Гносиса и сделать бросок Выносливость+Атлетика (сложность 7).

• *Врата Луны (Уровень пятый*) – Этот Дар позволяет создать Лунный мост, по которому Странник немедленно достигнет цели назначения. В области открытия моста должна быть видна Луна – хоть краешек. Луна преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса за каждые 100 миль планируемого перехода. Затем бросается Интеллект+Бдительность (сложность зависит от дальности и знакомства с путем). Успех доставляет Гару до места, но он на один ход будет дезориентирован, если не наберет 3 успехов. Неудача в броске меняет направление моста – трудно даже представить, куда он попадет.

• *Пропуск в Тень (Уровень пятый)* – Гару может входить и покидать Умбра по желанию, без отражающей поверхности и вообще любых усилий. Дух совы учит этому Дару.

Система: Гару может моментально «перешагнуть», в любое время и без страха попасть в засаду. Не требуется броска. Вдобавок все броски на вход и выход из Умбра идут с уменьшением сложности на 2. Единственное – он не может на том же ходу, как шагнул в сторону, использовать Ярость.

Повелители Тени

Репертуар Даров Повелителей Тени состоит из комбинации запугивания, контроля и правления остальными.

• *Аура секретности (Уровень первый)* – Поведение Гару выказывает полный контроль и превосходство, предотвращая попытки найти недостаток или прочитать ауру. Этот Дар не блокирует попыток сверхъестественно прочитать его мысли, но увеличивает сложность (на усмотрение Рассказчика). Духи предков учат этому Дару.

Система: Для активации Дара бросается Обаяние+Хитрость (сложность 7); эффект длится одну сцену.

• *Роковой изъян (Уровень первый)* – Повелитель Тени может выявить слабости цели, получая преимущество в бою. Штормовой Ворон учит этому Дару.

Система: Повелитель Тени должен концентрироваться полный ход. Игрок бросает Восприятие+Эмпатия (сложность равна Сообразительность+Хитрость цели). Успех дает дополнительный кубик на

нанесение урона по этой цели. Дополнительные успехи показывают дополнительные слабости (но бонус на броски урона не увеличивается). Пять успехов показывают все недостатки цели.

• *Перехват преимущества (Уровень первый)* – Повелители Тени стремятся всеми силами избегнуть равносильного соперничества. Если никто не победит, то оба проиграют. Этот Дар позволяет смещать баланс, хоть и незначительно, в свою сторону. Духи, служащие Деду Грому, учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. До конца сцены, когда Повелитель Тени вступает в конфронтацию с кем-либо (что выражается взаимным броском), ничейный результат трактуется в пользу Повелителя. Например, Повелитель Тени и Потомок Фенрира состязаются в борьбе. Оба игрока делают бросок, чтобы увидеть, смог ли Фенрир провести захват. Если у игроков выпадет равное число успехов, то победит Повелитель Тени, положив Потомка на лопатки.

• *Громовой хлопок (Уровень второй)* – Гару просто хлопает в ладоши и создает оглушительный раскат грома, который ошеломляет любого, кто его услышит. Штормовой Ворон учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Все персонажи в радиусе 3 метров, друзья и враги, должны сделать бросок Силы воли (сложность 8) или оглохнуть, потеряв один ход. Неудача продлит эффект на сцену. Гару для использования Дара должен находиться в формах Хомид, Глабро или Кринос.

• *Защита Луны (Уровень второй)* – Как Дар Детей Геи

• *Направленная буря (Уровень третий)* – Член стаи, склонный впадать в безумие, подвергает опасности остальных. С этим Даром Повелитель Тени может направлять первобытные инстинкты обезумевшего Гару – неважно, друг он или враг – заставляя его атаковать цель по выбору Повелителя. Штормовой Ворон преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Силу воли (сложность равна Ярости цели). Успех позволяет управлять безумием цели, направляя его на выбранного противника. Дар позволяет управлять Гару-Рабом Вирма, но тогда самому игроку потребуется сделать бросок Ярости (сложность7), чтобы самому не впасть в безумие.

• *Парализующий взгляд (Уровень третий*) – Повелитель Тени может пристально взглянуть на цель, заставив ее замереть в ужасе. Штормовой Ворон учит этому Дару.

Система: Гару концентрируется полный ход. Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Запугивание (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех замораживает цель на месте 1 ход. Цель должна видеть Гару.

• *Кровоточащие раны (Уровень четвертый)* – Гару может нанести рану, которая после нанесения будет обширно кровоточить, ослабляя цель. Дух боли учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сила+Медицина (сложность 7). Если Повелитель Тени следующей атакой нанесет урон, цель начнет истекать кровью, теряя один уровень здоровья в ход за каждый успех в броске. Кровотечение считается смертельным уроном.

• *Сила властелина (Уровень четвертый)* – Гару лишает цель гнева, сам наполняясь им. Штормовой Ворон учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Запугивание (сложность равна Силе воли цели). Сколько выпадет успехов, столько ходов цель теряет очко Ярости, а Повелитель Тени получает его. Персонаж может использовать этот Дар один раз за сцену.

• *Повиновение (Уровень пятый)* – С силой этого Дара Повелитель становится неоспоримым вожаком, заставляя остальных следовать его приказаниям. Штормовой Ворон преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Лидерство (сложность 8). Все находящиеся поблизости должны сделать бросок Силы

воли (сложность 8) и набрать успехов больше, чем на броске Повелителя Тени, чтобы не попасть под действие Дара. Если Гару наберет один успех, цели не задумываясь следуют любым приказам. После трех успехов цели будут считать Гару вожаком и всячески защищать его. Пять успехов позволят их вести прямо в Бездну и совершать подобные самоубийственные действия.

• *Стая теней (Уровень пятый)* – Гару призывает тени-копии самого себя, которые могут сражаться. Эти теневые волки похожи на Повелителя Тени и имеют некоторые аналогичные способности. Духи ночи учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Гносис (сложность 8) и тратит некоторое число очков Гносиса. За каждое потраченное очко Гару может призвать одну тень-копию. У дубликатов такие же атрибуты и способности, как у Гару, но они не могут использовать Гносис и Силу воли. Каждая тень имеет один уровень здоровья (то есть любой непоглощенный урон уничтожает ее). Копии исчезают в конце сцены.

Потомство Фенрира

Все как один, беспощадные борцы с Вирмом, Потомки имеют преимущественно боевые Дары. Даже Рагабаши и Теурги достойно держатся в битвах.

• *Отточенные когти (Уровень первый*) – Как Дар Аруна

• *Устойчивость к боли (Уровень первый)* – Как Дар Филодокса.

• *Облик Фенрира (Уровень первый)* – Потомок начинает выглядеть внушительнее и угрожающе, вызывая уважение у равных себе и устрашая противников. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние+Запугивание. Достаточно одного успеха, чтобы добиться эффекта от не-Гару и Гару равного ранга. Для воздействия на Гару более высокого ранга, требуется набрать успехов, вдвое больше разницы между рангами оборотней. Так например, Гару 1 ранга против 5 ранга должен набрать 8 успехов (что маловероятно). Союзники

видят Потомка более благородным и внушительным (-1 к сложности на все социальные броски). Враги столбенеют, видя вступающего в бой такого монстра (теряя единицу в рейтинге инициативы). Дар длится сцену.

• *Задержка бегущего труса (Уровень второй)* – Гару может замедлить убегающего (не атакующего) противника, упрощая его поимку. Духи волка учат этому Дару.

Система: Гару должен концентрироваться полный ход, затем игрок бросает Обаяние+Запугивание (сложность равна Силе воли жертвы). В случае успеха скорость цели на сцену сокращается вдвое.

• *Рычание хищника (Уровень второй)* – Гару издает жуткий рык, который вгоняет врагов в ступор и внушает им ужас. Духи волка учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние+Запугивание (сложность равна Сообразительности цели +3). Каждый успех вычитает 1 кубик из броска противника на следующем ходу. Этот Дар требует рычания в течении одного хода.

• *Мощь Тора (Уровень третий)* – Гару может чрезвычайно увеличить свою силу, чтобы эффективнее сокрушить своих врагов. Духи волка преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и очко Ярости, потом бросает Силу воли (сложность 8). Сила Гару удваивается на один ход за успех. После окончания Дара Фенрир сильно слабеет (физические атрибуты падают до 1, Сила воли уменьшается вдвое), пока не отдохнет хотя бы час.

• *Ядовитая кровь (Уровень третий)* – Гару может превратить свою кровь в черную, разъедающую желчь, которая ядовита для любого, кто имел несчастье вступил с нею в контакт. Духи змеи или паука преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Ярости и бросает Выносливость+Медицина (сложность 7). Любой вступивший в контакт с отравленной кровью в течении сцены получает один кубик непоглощаемых повреждений за успех в броске оборотня.

• *Стойкость героя (Уровень четвертый)* – Гея направляет свою силу непосредственно на Гару, делая его единым целым с землей, где он стоит. Лишаясь возможности отступить и вообще перемещаться на все время действия Дара, Гару получает несколько сил самой Геи. Элементалы земли учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Силу воли (сложность 8). Каждый успех добавляет один кубик в броски физических атрибутов. Также на Гару нельзя внезапно напасть, а все атаки против него считаются фронтальными. Гару не может двигаться, пока все его оппоненты не будут повержены или не отступят.

• *Крик Геи (Уровень четвертый)* – Гару испускает страшный, резкий крик, наполненный Яростью и болью Геи. Сила крика разит врагов и сбивает с ног. Духи шторма, именуемые Фенрирами Стурмы, учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Ярость. Каждый в радиусе 15 метров падает наземь и получает один уровень тупых повреждений за успех, ошеломленный звуковой волной.

• *Орда Валгаллы (Уровень пятый)* – Гару для использования этого Дара должен быть в хороших отношениях с тотемом племени и иметь серьезный повод, чтобы на помощь вызвать Самого Фенрира. Этот Дар – преподанный аватаром Фенрира – вызывает огромных волков, спешащих на помощь Гару.

Система: Игрок тратит желаемое количество Ярости и/или Гносиса и бросает Обаяние+Знание животных. В случае успеха за каждое потраченное очко из Умбра появляется дух волка и сражается на стороне Гару. Волки идентичны волкам Великой Охоты. Они остаются на всю сцену.

• *Укус Фенрира (Уровень пятый)* – Ужасные сами по себе, укусы Гару с этим Даром могут калечить и расчленять врагов. Аватар Фенрира учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости и бросает Сила+Медицина (сложность равна Выносливости цели +3). Следующая атака укусом в случае попадания поразит одну из конечностей врага, нанеся автоматически три

непоглощаемые раны, без броска поглощения, в дополнение к обычному нанесению урона. Конечность становится бесполезной, пока не будет регенерирован весь урон от атаки, или, в случае людей и других существ, не имеющих регенерации, это повреждение постоянно. Если на броске Сила+Медицина выпало 5 и более успехов, конечность отделяется от тела.

Серебряные Клыки

Величественные Серебряные Клыки долгое время были лидерами Гару, и их Дары – они так считают – часть их прав по рождению.

• *Соколиная хватка (Уровень первый)* – Лидер должен править крепкой хваткой, и этот Дар позволяет делать это в буквальном смысле. Руки и челюсти Гару намертво сцепляются, лишая способности освободиться. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости. До конца сцены усиливаются захваты Гару руками или челюстями (для рук и челюстей одновременно требуется два очка Ярости). В терминах игры, Сила Гару увеличивается на 3 очка при проведении захватов или маневров типа мертвая хватка (см. Специальные маневры). Гару не может использовать бонус Силы для нанесения урона.

• *Сияющее пламя (Уровень первый)* – Гару заставляет свое тело светиться серебряным пламенем. Луна учит этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ для разжигания света. Сияние освещает область радиусом 30 метров. Любая атака ближнего боя имеет +1 к сложности, а атака дальнего боя, наоборот, -1.

• *Чутье Вирма (Уровень первый)* – Как Дар метиса

• *Сочувствие (Уровень второй)* – Возглавлять волков – вопрос в значительной степени физического превосходства, но предводителю людей требуется понимать мотивы окружающих и в некоторой мере поддерживать их. С этим Даром Серебряный Клык может понимать остальных и соответствовать их ожиданиям. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Интеллект+Эмпатия (сложность 7). Успех показывает, что хотело бы увидеть большинство, атака ли это, заступничество, жестокое наказание или милосердие. Чем больше успехов, тем Гару лучше понимает желания людей, даже если они их скрывают. Обратите внимание, этот Дар ни в коем случае не подсказывает самое мудрое или рациональное решение, только самое популярное.

• *Защита Луны (Уровень второй)* – Как Дар Детей Геи

• *Серебряные когти (Уровень третий)* – Как Дар Аруна

• *Гнев Геи (Уровень третий)* – Гару показывает себя совершенным воином Геи, ужасным и благородным. Его величие ошеломляет миньонов Вирма, внушая им ужас, если они не смогут справиться с инстинктивным страхом перед этим хищником. Аватар Геи преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Запугивание. Любой прислужник Вирма, взглянувший на Гару, должен сделать бросок Силы воли и набрать успехов больше, чем у Гару. Иначе, он спасается бегством.

• *Повелевание (Уровень четвертый)* – Силой этого Дара Клык может приказать повиноваться остальными Гару, включая Танцоров Черной Спирали. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние+Лидерство (сложность равна Сообразительность жертвы +3). Если бросок успешен, Гару может давать цели несуицидальные приказания на количество ходов, равное числу успехов. Дар работает только против Гару.

• *Непроницаемый разум (Уровень четвертый)* – Выучив этот Дар, Гару предельно увеличивает свою ментальную защиту. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Сложность любой направленной ментальной атаки или попытки взять Гару под контроль, как и попытки тайных психических атака (чтение мыслей, внушение иллюзий или одержимость) увеличивается до 10. Эффект постоянен, но он не применяется при влиянии на эмоции.

• *Лунный мститель (Уровень пятый)* – Все тело Гару, вне зависимости от текущей формы, превращается в ожившее серебро. Он становится несокрушимым воином. Луна учит этому Дару.

Система: Гару должен концентрироваться полный ход для активации Дара. Игрок тратит очко Гносиса. Дар длится до конца сцены, в течении которой Гару иммунен к эффектам серебра. Его любая атака наносит непоглощаемый урон, броска поглощения не делается. Вдобавок он получает 2 точки Выносливости и дополнительный уровень здоровья на все время действия Дара.

• *Лапы новорожденного детеныша (Уровень пятый)* – С рычанием и блеском, Серебряный Клык лишает своего врага любых сверхъестественных сил. Многие слуги Вирма пытались использовать свое мерзостное волшебство против Клыков, обнаруживая, что им нечего противопоставить против Гару. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса (сложность равна Силе воли цели). Каждый успех лишает всех специальных способностей (смена формы, Дары и другие формы сверхъестественных сил) противника на один ход.

Уктена

Дары Уктена отражают их склонность к изучению волшебства и сил животных. Многие из их Даров оказываются давно позабытыми тайнами, которые они снова извлекли на свет.

• *Чутье магии (Уровень первый)* – Уктена может определять магическую энергию, исходящую от Даров Гару, вампирского колдовства и даже человеческой магии. Духи, служащие Уктена, учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие+Загадки. Сложность зависит от силы и утонченности магии. Уктена не может узнать точную природу волшебства, но несколько успехов могут дать неопределенные подсказки типа «присутствие Геи» или «магия крови». Радиус – 3 метра за успех.

• *Пелена (Уровень первый)* – Гару может создать область чернильной тьмы, сквозь которую только он может видеть. Духи ночи преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Гносис (сложность варьируется: 3 в сумерки, 6 в закрытом помещении, 9 на ярком солнечном свете). Каждый успех окутывает область в виде куба со стороной 3 метра. Гару может назначить любую область для пелены. Дар метиса Глаза кошки игнорирует этот Дар.

• *Язык духов (Уровень первый)* – Как Дар Теурга

• *Дух птицы (Уровень второй)* – Немногие враги ожидают атаки оборотня сверху, вот почему Уктена решили изучить способ делать это. Гару может парить, летать или неподвижно зависать в воздухе. Духи птиц учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Гару может лететь со скоростью 36 км/час и парить по собственному желании. Все боевые маневры труднее на 1. Дар длится один час.

• *Дух рыбы (Уровень второй)* – Оборотень с благословлением этого Дара может дышать под водой и плавать в воде со скоростью своего бега в Гиспо. Неудивительно, что духи рыб учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Выносливость+Знание животных (сложность 7). Эффект длится час за успех.

• *Изгнание тотема (Уровень третий)* – Произнося слова запрета, Уктена может препятствовать личному тотему или тотему стаи помогать своим подопечным. Дар также разрывает духовную связь между членами стаи, усложняя проведение стайной тактики или совместных действий. Духи предков учат этому Дару.

Система: Уктена должен концентрироваться полный ход и знать имя тотема. Игрок тратит очко Гносиса и один ПСВ, бросая Гносис по сложности, равной сумме дополнения Тотем стаи (максимум 10). Успех заставляет потерять все трайты, полученные от этого тотема, а стая не может

использовать стайную тактику или действовать сообща до конца сцены. Если Уктена потеряет сознание или погибнет, Дар прекращается.

• *Невидимость (Уровень третий)* – Гару может стать невидимкой. Используя этот Дар, Гару должен сосредотачиваться на поддержании невидимости. Он не может двигаться быстрее половины пешей скорости, и он не может привлекать к себе внимание. Духи, служащие Уктена, учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Интеллект+Оккультизм (сложность разная: 4 если уже скрыт, 6 если не прячется, 9 если находится в поле зрения). Любой ищущий Гару должен сделать бросок Восприятие+Бдительность (сложность 8) и набрать успехов больше, чем у Гару.

• *Вызов элементала (Уровень четвертый)* – Гару способен позвать на помощь одну из четырех классических стихий (огонь, воздух, земля или вода). Элементалы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Гносис (сложность равна местному уровню Барьера). Он должен сделать успешный бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность 7), чтобы элементал был дружелюбен к Гару. Элементал исчезает по окончанию сцены.

• *Рука повелителей земли (Уровень четвертый)* – Используя силы земли, Уктена может телекинетически двигать один объект весом не более 500 кг. Этот Дар преподают одновременно элементалы земли и воздуха.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Ловкость+Оккультизм (сложность 7). Уктена должен концентрироваться на переносимом предмете, который движется со скоростью 10 метров в секунду. Эффект длится 1 ход за успех.

• *Фабрика реальности (Уровень пятый)* – Как Дар Галлиарда

• *Кукла Вуду (Уровень пятый)* – Магия отождествления – самая старая форма колдовства и до сих пор эффективная. Хотя многие культуры считают эту форму магии отталкивающей, Уктена считают, что цель оправдывает

средства. Гару может удаленно вредить жертве, используя специально созданную куклу-фетиш. Он должен иметь частицу жертвы или объект, принадлежащий ей, и сотворить куклу. Духи предков учат этому Дару.

Система: Создание и зачаровывание куклы занимает неделю. Игрок при этом бросает Восприятие+Ремесла (сложность 8). Когда кукла готова, игрок может бросить Интеллект+Медицина (сложность равна Силе воли жертвы). Каждый успех наносит один уровень непоглощаемых повреждений жертве, которые она может поглощать, если такая возможность имеется. Кукла может перенести нанесение только 10 уровней урона, после чего она приходит в негодность. Критическая неудача уничтожает куклу без причинения вреда.

Фианна

Дары Фианна идут от своих союзников-фей и решительной натуры племени, и демонстрируют силу своих земель.

• *Волшебный огонек (Уровень первый)* – Гару может наколдовать маленькую, колеблющуюся сферу света. Сфера освещает местность радиусом всего 1 метр, но ее вполне достаточно, чтобы дать достаточно света – или завести противников в засаду. Духи болот учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Сообразительность+Загадки. Огонек появляется в пределах видимости Гару. Он может двигаться со скоростью 3 метра в ход, если от него это потребуется. Огонек поддерживается 1 ход за успех, и игрок может потратить очко Гносиса для поддержания его до конца сцены.

• *Убеждение (Уровень первый)* – Как Дар хомида

• *Сопротивление ядам (Уровень первый)* – Как Дар Грызущих Кость

• *Бойкий язык (Уровень второй)* – Этот Дар заставляет слушателя слышать то, что ему бы хотелось. Фианна говорит что-нибудь, хоть полную тарабарщину, но любой с ним полностью согласится. Дар не позволит стать миллионером, а является отличным шансом попасть на закрытую вечеринку

скорее, быстро завести друзей или избежать уличения во лжи. Дух кролика учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сообразительность+Экспрессия (сложность равна Сообразительность+Бдительность слушателя). Эффект длится один ход за успех.

• *Вопль баньши (Уровень второй)* – Оборотень испускает устрашающий вой, пугая любого, кто его слышит. Баньши – скорбный дух мертвых – учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Запугивание . Любой услышавший вой должен сделать бросок Силы воли (сложность 8; 6 для союзников Фианна) или бежать в ужасе один ход за успех в броске Гару.

• *Сказочная родня (Уровень третий)* – Фианна могут призвать фей, прибегая к древним пактам между своими народами. Исполняя особый вой, Гару может позвать фей этой местности себе на помощь. Они будут повиноваться Гару, но не беспрекословно. Дух мечты преподает этот Дар, и обучение обычно связано с исполнением какого-то задания.

Система: Игрок тратит по меньшей мере очко Гносиса и бросает Манипулирование+Оккультизм (сложность 8). Чем больше будет потрачено Гносиса, тем большая сила фей должна ответить, в то время как количество успехов показывает, сколько фей явилось на зов. Заметьте, Дар может вызвать детей-подменышей или духов, именуемых химерами, и только в редких случаях случается отклик из странных владений фей в Умбра. Критическая неудача – очень скверное дело; волшебные царства, откликнувшиеся на зов, порочны и злы, и они будут действовать против Гару.

• *Видоизменить объект (Уровень третий)* – Как Дар хомида

• *Взгляд Балора (Уровень четвертый)* – Этот Дар подобен силе легендарного противника Фианна. Один глаз Фианна наливается мертвенно-

бледным красный цветом, и все противники, взглянувшие в него, корчатся от боли. Дух боли учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости и очко Гносиса. Он должен бросить Восприятие+Оккультизм (сложность 8). До конца сцены любой противник, на кого посмотрит Гару, должен бросить Силу воли (сложность 8) и набрать не меньше успехов, чем у Гару, в противном случае он испытывает жуткую боль. Независимо от текущего состояния, жертва испытывает штраф от ран на уровне «покалечен» (-5 кубиков на все действия). Если жертва в состоянии «покалечен», ее состояние считается «обездвижен».

• *Фантом (Уровень четвертый)* – Гару создает неподвижную иллюзию, обладающую визуальными, звуковыми, обонятельными и тактильными элементами. Дух зерна – также известный как дух души – учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса за каждую 3-метровую область и потом бросает Интеллект+Экспрессия. Любой сомневающийся в иллюзии должен сделать бросок Восприятие+Бдительность и превысить успехи Гару, чтобы понять это.

• *Призыв к охоте (Уровень пятый)* – Оборотень может использовать этот Дар всего раз в месяц, и только при величайшей необходимости (вроде обнаружения великого зла, наводнившего местность). Этот Дар вызывает Охотника из кельтской мифологии для травли и уничтожения зла. Охотник лично преподает этот Дар.

Система: Гару должен монотонно напевать и концентрироваться в течении часа. Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние+Оккультизм (сложность 8). Охотник появляется с одной гончей плюс одна гончая за каждое потраченное дополнительно очко Ярости или Гносиса. При критической неудаче зло не заслуживает внимания Охотника. Если вызыватель не присоединился к охоте, Охотник начинает ее против Гару.

• *Дар Сприггана (Уровень пятый)* – Фианна может увеличиться втрое своего обычного роста или уменьшится до размеров маленького щенка. Феи или химерлинги учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Выносливость+Основной инстинкт (сложность 8). Эффект длится один час за успех или пока Гару сам не отменит Дар. Если Гару увеличивается, он получает 3 точки в Силу за каждые 100% своего размера. Если он уменьшается, трайты не меняются, но он может незамеченным прокрасться или притвориться чьим-то любимцем.

Черные Фурии

Дары Черных Фурий отражают их тесные отношения с Вилдом. У Фурий также одни из самых эффективных боевых Даров Гару.

• *Дыхание Вилда (Уровень первый)* – Фурии считают, что все проблемы людей (и некоторых Гару) в том, что они забыли, как энергия Созидания питает, освежает и предоставляет им все. С этим Даром Черные Фурии может привить чувство энергичности и жизни всему живому. Духи, служащие Пегасу, учат этому Дару.

Система: Фурия должна коснуться кожи цели, и этот Дар должен использоваться на открытом воздухе в естественном окружении (достаточно городского парка). Игрок бросает Гносис (сложность 6 для людей, 5 для Гару). Успех вызывает приток энергичности и ясности мыслей. В терминах игромеханики, этот Дар дает дополнительный кубик на все ментальные броски в следующей сцене. Также на это время увеличивается на 1 сложность любых бросков Ярости.

• *Обостренные чувства (Уровень первый)* – Как Дар люпуса

• *Чутье Вирма (Уровень первый)* – Как Дар метиса

• *Проклятье Эола (Уровень второй)* – Фурия призывает плотный, зловещий туман, который затрудняет обзор и деморализует противников.

Фурия может видеть сквозь туман, но у остальных возникают проблемы с навигацией. Дух, служащий Эолу, тотем тумана, учит этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Гносиса. Сложность варьируется от типа местности и влажности: 4 в море, 6 в обычной обстановке, 9 в пустыне. Черная Фурия видит нормально, но остальные попавшие в этот туман теряют половину кубиков на Восприятии (только на зрение). Туман также лишает сил всех, кроме Фурии и ей союзников, заставляя терять один кубик на броски Силы воли.

• *Чутье следа (Уровень второй)* – Как Дар Рагабаша

• *Завершающий удар (Уровень третий*) – Гару изучает своего противника, высматривая лучшее место для нападения. После этого она проводит разрушительную смертоносную атаку. Дух совы учит этому Дару.

Система: Игрок тратит один ПСВ и бросает Восприятие+Драка (сложность равна Выносливость+Уворот цели). В случае успеха игрок удваивает повреждения, которые Гару нанесет следующим ходом.

• *Раздирающая агония (Уровень третий)* – Когти оборотня превращаются в колючие, гибельные колючки, с которых капает черный яд. Эти когти не наносят дополнительного урона, но причиняют мучительную боль. Дух боли учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости перед атакой. Любые штрафы от боли, которые явились результатом атаки, удваиваются (то есть состояние «Ранен» имеет штраф –4). Если цель в безумии или иным образом игнорирует штрафы от ран, она испытывает обычные штрафы.

• *Телесное разрушение (Уровень четвертый)* – Фурия насылает на цель чрезмерную, травмирующую боль. Фурии достаточно указать на цель для эффективного применения. Дух боли учит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сила+Медицина (сложность равна Выносливость противника +3). Каждый успех лишает жертву кубика на все броски из-за болезненного разрушения своего тела. Эффект длится сцену.

• *Когти осы (Уровень четвертый)* – Фурия с этой способностью может выстреливать своими когтями наподобие дротиков. Но она не может совершать атак когтями, пока не отрастит их снова. Духи осы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости и бросает Ловкость+Драка для попадания. Сложность такая же, как и для огнестрельного оружия, средняя дистанция равна 18 метрам. Урон считается нормальным уроном от когтей. Гару требуется полный ход для регенерации новых когтей.

• *Тысяча форм (Уровень пятый)* – Как Дар Рагабаша. Фурия, рискнувшая стать мифическим существом, обычно выбирает форму Пегаса.

• *Деформация Вилда (Уровень пятый)* – Отчаянная тактика – так можно назвать вызов этим Даром множества духов Вилда. Их поведение абсолютно непредсказуемо. Они могут двигаться в разрушительном безумии, раздирая врагов Фурии. Они могут дать Фурии и ее союзникам временные увеличения сил и Ярости или уничтожить все инструменты Ткача в этой области. Они могут даже излечить все раны Фурии и ее товарищей по стае. Фурия заранее не знает эффекта, но обычно он выгоден. Духи Вилда учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и очко Ярости. Затем бросается Сообразительность+Загадки (сложность равна уровню местного Барьера). Успех вызывает различное число слуг Вилда, которые изменяют ситуацию по усмотрению Рассказчика.

Обряды

Обряды – внешнее выражение ритуалов и торжеств Гару. Обряды формируют и укрепляют духовные и социальные связи, которые объединяют Гару друг с другом и самой Геей. Эти узы, сформированные обрядами, звучат в душах всех Гару. Многие оборотни утверждают, что без постоянной практики таких обрядов Гару потеряют связь с Матерью Землей. Таким образом Теурги предупреждают, что Гару может стать чем-то меньшим, чем

он есть и, возможно, вернуться в состояние человека или волка вместо избранного Геей.

Обряды функционируют благодаря особой связи оборотней с миром духов. Гару обращаются к обязательству с духами Геи для исполнения обрядов. В начале времен перевертыши заключили великий договор – Пакт – с духами Геи. Взамен вассальной преданности и службы оборотней духи наполнили обряды меняющих форму сверхъестественными возможностями. По этой причине, никто, кроме меняющих форму, не сможет исполнить обряда и получить ожидаемое. Духи будут глухи к взываниям, если у них нет обязанности это делать. Эти отношения уникальны для Гару и других Фера, и обряды становятся священным правом и привилегией для них – и только для них.

Через обряды Гару ткут социальную, эмоциональную и религиозную сеть, соединяющей оборотня с оборотнем, стаю – со стаей, племя – с племенем. Когда Серебряный Клык встречается с Черной Фурией или Молчаливый Странник встречается с Гуляющим по Стеклу, обряды предков позволяют им найти общие точки соприкосновения. Даже простой Обряд Раскаяния предотвратил множество яростных споров и насилие среди встретившихся оборотней разных стай и племен.

Обряды также дают племенам и стаям свободу самоопределения и возможность развивать свои уникальные роли в защите Геи. Часто племена и многие уединенные септы практикуют собственные обряды и вариации общераспространенных обрядов. Шумная и кричащая суматоха Обряда Пробуждения Духа Фианна лишь формально похожа на мрачный и вдумчивый обряд Повелителей Тени с таким же названием, хотя сущность и цель этих обрядов те же самые.

Типы обрядов

Обряды имеют магический и религиозный подтекст, и служат одновременно социальным и мистическим целям. Большинство обрядов

можно исполнять и в Умбра, и в физическом мире. Когда молодого щенка учат обрядам, Гару объединяют обряды по типам того, как они служат Гару и Гее. Обряды гармонии, обряды каэрна, обряды смерти, мистические обряды, обряды смерти, обряды известности, сезонные обряды и малые обряды – вот основные типы, которые практикуют Гару. Для успешного проведения требуется выполнить основные требования для каждого из типов обрядов.

Описания и требования каждого типа внесены ниже, вместе с наиболее распространенными обрядами каждой категории.

У оборотня есть потенциал выучить любой обряд. Все, что надо ему надо сделать – найти учителя. Покровительство Гару обычно предопределяет, какие обряды ему предпочтительнее учить (см. Роль покровительств). Большинство опытных Гару благосклонно относятся к просьбам обучать обрядам. Не секрет, многие молодые оборотни считают обряды устарелыми и излишне сложными, что тревожит старейшин. Многие новые стаи не в состоянии увидеть важность обрядов и предпочитают тратить свое время на обучение тем вещам, которые дают более «быструю» отдачу. Однако те же самые «серые шкуры» критикуют молодых волков, которые настаивают на обновлении и индивидуализации обрядов под нужды стаи.

Предписание обряда

Мастер обряда обычно возглавляет группы Гару, исполняющих обряды. Эти обряды обычно великие церемонии, проводимые в каэрне с соблюдением множества традиций и объединяющие многих в одно целое. Это и есть та самая социализирующая функция обрядов. Большинство обрядов требует присутствия по меньшей мере трех Гару, но в одиночку можно исполнить некоторые малые и мистические обряды. Многие древние септы не одобряют практику исполнения обрядов без общего собрания.

Обряды требуют хорошей концентрации и умения со стороны исполняющего. Обряд занимает по меньшей мере 10 минут на уровень, но

малые обряды требуют от двух до пяти минут. Почти всегда для обряда требуется какая-либо безделушка или специальные компоненты. Основные требования для основных категорий приведены в списке ниже.

Задача мастера обряда состоит в том, чтобы выполнить все условия и убедиться в полной готовности всех Гару, участвующих в обряде. Игрок или Рассказчик делает бросок, чтобы определить успешность обряда. Количество кубиков и сложность может варьироваться с каждым обрядом. Рассказчик может уменьшать сложность броска, если мастер обряда и участвующие персонажи отлично выполнили предписания обряда (то есть, игроки хорошо отыграли сцену).

За каждых пятерых дополнительных Гару помимо требуемых (напомним, трех), участвующих и помогающих исполнять обряд лучшими своими способностями (в дополнении к мастеру обряда), сложность уровня обряда уменьшается на один (минимум до 3).

Считается, что обряды – истинный путь для поддержания естественного порядка. Они часть мировой работы всех вещей. Оборотни полагают, что выполненный должным образом обряд даст нужный эффект, как ученый из причины вводит следствие. Если бросить камень, он упадет; если исполнить обряд как это завещали делать предки, то наступит желаемый эффект. Однако некоторые обряды требуют Гносиса. Эти обряды – особо мощные возмутители естественного порядка.

Таблица обрядов

Тип	Бросок	Сложность
Гармония	Обаяние+Ритуалы	7
Каэрн	разная (макс. Гносис)	7
Смерть	Обаяние+Ритуалы	8 – Ранг
Мистический	Сообразительность+Ритуалы	7
Наказание	Обаяние+Ритуалы	7
Известность	Обаяние+Ритуалы	6
Сезонные	Выносливость+Ритуалы	8 – уровень каэрна

Малые нет нет

Эти броски – стандартные для каждого типа при исполнении обряда. Если в описании обряда не упомянут бросок, то он считается стандартным.

Обучение обрядам

Старейшины племен, сами преподающие обряды, выучили их от своих старейшин, которые тоже учили обряды у своих старейшин, и так в тьму веков. Чтобы получить знание (и молчаливое разрешение), чтобы исполнить обряд, молодому оборотню надо сначала обратиться с просьбой к старейшине, имеющему это знание. В подавляющем большинстве случаев старейшина запрашивает с ученика плату (в виде талисманов). Количество талисманов разнится от сложности обучения (уровня обряда) и отношения старейшины к юнцу (совокупность ранга и отыгрыша). Старейшина может назначить вместо (или в дополнение) пожертвования талисмана определенную службу. Служба может быть как обеспечение старейшины свежим кроличьим мясом и икрой в течении трех полных лун, так и выслеживание и перегрызание горла незначительного врага старейшины. В любом случае, сложность службы прямо пропорциональна силе и важности обряда, который молодой волк желает выучить.

Разучивание обряда – продолжительное действие. Гару должен иметь познание Ритуалы не менее уровня разучиваемого обряда; персонаж с Ритуалами 3 не может овладеть четвертым уровнем обрядов. Он должен потратить время – не менее недели на уровень требуемого обряда (3 дня – для малых обрядов) – со старейшиной, знающим обряд. Игрок делает бросок Интеллект+Ритуалы (сложность равна 10 – Интеллект персонажа). Количество требуемых успехов равно уровню обряда. Ученик может делать всего один бросок за период обучения (1 неделя – для обрядов первого уровня, 3 недели – для третьего). Если студент провалил бросок, он может потратить один ПСВ для продолжения обучения. Критическая неудача означает, что он еще не готов постичь это знание. Персонажу потребуется

ждать по крайней мере три полных лунных цикла, или попробовать повторить обучение, когда жизненного опыта будет больше.

Персонаж может начать игру с уже имеющимися обрядами, приобретая дополнение Обряды. Впоследствии остальные обряды должны быть выучены через отыгрыш, их нельзя приобретать за очки опыта.

Персонаж может попытаться провести обряд, в котором уже принимал участие, но которого не знает. Само собой разумеется, он имеет небольшой шанс успеха. Трудность такого обряда на 3 выше обычной, и игрок должен потратить вдвое больше Гносиса, если такая трата нужна. Кроме того, старейшины видят эти попытки нелепыми и даже кощунственными. Исполнение невыученного обряда в присутствии старейшины уменьшает Честь или Мудрость Гару в глазах его септа.

Наконец, возможно – но невероятно трудно – создать новый обряд. Это очень серьезное действие, так как потребуется убедить значимую часть мира духов в необходимости нового обряда, и вызванные духи должны наделить новый обряд силой.

Роль покровительства

Не все Гару способны возглавить проведение Великих Обрядов. Многие довольствуются знанием малых обрядов и общим знанием об остальных, которые для них представляют ценность. Традиционно же Гару рассматривают рожденных под определенным покровительством как заслуженными мастерами обряда своего племени. В частности, Теурги и Филодоксы занимают такие позиции с тех пор, как пришли в септ еще юными щенками. Это почти неслыханное дело, когда Гару этих покровительств не владеют навыками исполнения обрядов. Вообще, Теурги предпочитают постигать мистические обряды, сезонные и обряды каэрна, а Филодоксы традиционно разучивают обряды гармонии и наказания.

Нельзя сказать, что оборотни иных покровительств не учат обряды или редко их проводят. Галлиарды обычно проводят обряды смерти и

известности. Рагабаши и Аруны тоже учат и проводят обряды, но септ обычно неодобрительно смотрит на такое поведение, если отсутствует особая причина такому Гару возглавить проведение обряда. Например, Арун может вести боевую часть в Обряде Первой Крови после первого сражения новичка. Не стоит забывать, что отдельные стаи часто (но не всегда) более гибко трактуют традиции, доверяя исполнять обряд тому, кто его проведет лучше всего, а не следуя закостенелым традициям. Любому Гару позволяется изучать мистические обряды независимо от покровительства.

Обряды гармонии

Обряды гармонии возвращают место или конкретного Гару к согласию и балансу с Геей. Эти обряды очищают и обновляют объект обряда через символическое возрождение из лона Геи.

Система: Любой Гару, исполняющий обряд гармонии, должен иметь фетиш, талисман или иную часть Геи, не тронутую слугами Вирма или человеческими руками (например, ветка ивы из уединенного леса или камень из защищенного каэрна). Мастер обряда делает бросок Обаяние+Ритуалы (сложность 7, если не написано иное).

Обряд Очищения

Уровень первый

Этот обряд очищает персону, место или объект, позволяя пользоваться им без страха искажения Вирма. Самая распространенная форма этого обряда состоит в вычерчивании круга на земле, хождении против часовой стрелки вокруг пораженного человека или объекта с тлеющей веткой или факелом. Для очистки мастеру обряда необходимо эту ветку (лучше всего из березы или ивы) погрузить в чистую воду или снег. Как только он это сделает, все остальные Гару испускают жуткий и загадочный вой, чтобы «спугнуть» и таким образом прогнать искажающее начало. В идеале, обряд проводится на рассвете, но подойдет любое время.

Система: Этот обряд может быть совершен над несколькими людьми или предметами , но лидер должен потратить очко Гносиса за каждый дополнительный объект или персону. Сложность зависит от уровня поражения. Например, искажение духа имеет сложность, равную Гносису этого духа. Обряд, проводимый на рассвете, умеет на один уменьшенную трудность. Обратите внимание, обряд не лечит раны и урон, нанесенный искажением Вирма; удаляется только само заражение. Обряд не может удалить сильно въевшуюся порчу. Обряд причиняет мучительную боль, исполняемый над фомори, вампирами, нераскаявшимися Танцорами Черной Спирали и другими подобными существами, но никогда не сможет полностью избавить их от искажения.

Обряд Раскаяния

Уровень первый

Этот обряд – своеобразное извинение для предотвращения вражды с духом или другим Гару, которого индивидуум рассердил, или предотвращения войн между септами или племенами. Обряд обычно требует от виновника упасть на живот и ползти вперед. Мастер обряда также может скулить и облизывать его лапы или руки. При отличном исполнении будет достаточно простого склонения головы. Для успешного завершения обряда Гару должен сделать небольшой подарок оскорбленному Гару или, в случае с духом, иметь некоторый аспект этого духа (например, Гару может из глины вылепить сокола, если просит прощения у духа Сокола).

Система: Сложность уровня обряда равна Ярости целевого духа или оборотня. Один успех считается честным раскаянием, недостаточным, впрочем, для восстановления дружбы или прощения грубых ошибок. Чем больше успехов на броске, тем более серьезные проступки могут быть забыты и прощены. На оборотней, уклоняющихся от Обряда Раскаяния, старейшины смотрят крайне отрицательно. Большинство духов всегда принимают хорошо выполненный обряд. Эффект длится до тех пор, пока

Гару не совершит другое оскорбительное или вредоносное действие в отношении других.

Обряд Отречения

Уровень второй

В этом редком обряде оборотень отказывается от своего покровительства, под которым он был рожден и выбирает новое. Исполнять этот обряд стоит в ту фазу луны, которая даст желаемое покровительство. Как правило, на обнаженного просителя льют воду из серебряного сосуда, постоявшую на свете Луны, полностью смывая с него все, в том числе и ранг. Он теперь свободен для того, чтобы присоединиться к новому покровительству. Ничем не ограничиваемый, «Меняющий Луну» в глазах многих оборотней считается подозрительным. Повелители Тени и Серебряные Клыки видят в этом обряде оскорбление Луны, и не желают доверять тем Гару, кто не выдержал бремени своих обязанностей.

Система: Персонаж, сменивший покровительство, начинает вновь с Ранга 1. Хоть он может использовать Дары, которые уже изучил, он никогда не сможет учить Дары старого покровительства. Этот обряд, помимо смены покровительства, может использоваться для других целей, вроде смены имени и занятия другой роли в обществе Гару (см. Отречение на странице). Вариант обряда позволяет сменить одно племя на другое. Это очень серьезное оскорбление прежнего тотема племени, который до конца дней сохранит память об этом. Ни в коем случае нельзя вернуться к тому покровительству или племени, от которого отреклись. Мосты сжигаются и обратного хода нет.

Обряды каэрна

Эти обряды жизненно важны для Геи, так как позволяют создать, защитить и восстановить места, посвященные ей. Без этих обрядов мистическая подпитка Геи иссякла бы, а ее дети, Гару, не смогли бы долго

защищать ее. Без такого восстановления даже самые свирепые оборотни быстро бы устали в сражениях.

Система: Эти обряды исполняются только в пределах каэрна. Количество кубиков для броска разное, но не может превышать максимальное значение Гносиса мастера обрядов. Если не написано, иное, базовая сложность 7.

Вечевой Обряд

Уровень первый

Вече не может быть открытым без исполнения этого обряда. Обряд перезаряжает каэрн Гносисом. Обряд всегда сопровождается долгим воем под предводительством Гару, известного как Мастер Завываний. Этот вой у разных племен и септов свой, и всегда отражает уникальную природу септа. Прежде чем затянуть вой, все собравшиеся Гару должны устроиться кругом в пределах каэрна. Существует много вариантов обряда. Так, Красные Когти часто прокусывают свои лапы и втирают свою кровь в землю, а Уктена передают по кругу мощный фетиш, один за одним присоединяясь к вою. Итак, должен быть отдающий эхом вой и неразрывный круг.

Система: Обряд должен исполняться по крайней мере раз в месяц для поддержания священности каэрна. В течении вече, все участники должны отдать каэрну 5 очков Гносиса на уровень каэрна для наполнения его силой.

Обряд Раскрытого Каэрна

Уровень первый

Каэрн – место очень сильной духовной силы, священное для того, кто его создал. Каждый каэрн имеет специфическую силу, отражающий его суть. Так, есть каэрны Ярости, каэрны Гносиса, Силы, Загадок и так далее. Если персонаж хорошо осведомлен об этом, он может непосредственно воспользоваться мощью каэрна. Это обычно зовется «раскрытием» каэрна. Раскрытие каэрна – не простое дело. Каэрн не разбрасывается своей силой, и

неудача при использования таких сил может кончиться причинением крупного ущерба для Гару.

Каждый каэрн имеет собственные требования к мастеру обряда, который должен оказаться достойным энергии каэрна. Для раскрытия каэрна Загадок от него может потребоваться прохождение лабиринта как в мифе о Персефоне. Раскрытие каэрна Ярости может потребовать трансформации в Кринос и исполнения песни о своих предках, сражавшихся с Вирмом. Задача состоит в поиске нужного «ключа» к специфическим духам каэрна.

Система: Для раскрытия каэрна персонажу необходимо пройти испытание, выполнив длящийся бросок Сообразительность+Ритуалы (сложность 7). Количество успехов равно уровню каэрна.

Персонажу, желающему доказать свою достойность, требуется преодолеть сопротивление духов. Духи используют запас кубиков, равный уровню каэрна. Сложность их броска равна Гносису персонажа, а количество требуемых успехов равно Силе воли персонажа. Побеждает сторона, быстрее набравшая нужное число успехов.

Победа в испытании персонажа добавляет ему запас кубиков, равный уровню каэрна, на выполнение всех действий, связанных с фокусом каэрна. Неудача же наносит ему урон, равный разнице успехов духов и персонажа. Критическая неудача означает, что урон непоглощаемый. Эти физические и духовные раны – результат негативной реакции духовной энергии.

Смотрите в Механике каэрна на странице список типов каэрнов, их преимущества и духов, которых можно встретить возле них.

Барсучьи Норы

Уровень четыре

Охранники каэрна так соединяются с межой, что могут чувствовать все, что происходит в ее пределах. Мастер обряда должен пристально смотреть в емкость в водой, пузырек с чернилами, зеркало или что-то подобное. В тоже время Гару перед остальными должен влить туда

небольшой объем ведьминого орешника или другой субстанции с сильным запахом (типа мочи). Остальные наблюдающие или участвующие Гару окружают мастера обряда и мягко утробно рычат. Некоторые юные оборотни (особенно Гуляющие по Стеклу и Вендиго) усиливают обряд умеренными психотропными препаратами, хотя многие Гару хмуро взирают на эту практику.

Система: Необходим бросок Восприятие+Ритуалы по меняющейся сложности. Каждый успех позволяет мастеру обряда (или Опекуну каэрна) задать один вопрос о требуемой области. Трудность зависит от размеров области. Провал ничего не показывает Гару, а критическая неудача означает, что Гару видит то, что хочет увидеть, независимо от того правдиво это или нет.

Область	Сложность
Маленькая комната	5
Танцзал	6
Дом	7
Полгектара земли	8
Небольшой лес	9

Обряд Открытого Моста

Уровень четыре

Этот обряд создает лунный мост, мерцающий портал, позволяющий мистическим образом путешествовать между двумя каэрнами. Такие мосты – важные связи между священными для Геи местами. Каждый год каэрн должен обновить свою связь с другим каэрном, если желает поддерживать лунный мост. Обряд обязательно проводится на вече и должен исполняться одновременно обоими каэрнами.

Главное требование для лунного моста – лунный самоцвет, или путевой камень, как его иначе называют. Путевой камень можно найти в Умбра и часто является объектом задания-поиска. Эти чрезвычайно редкие камни

напоминают плоскую жемчужину с отпечатком волчьей лапы на одной стороне. Камень можно выкрасть из каэрна, но такая кража считается богохульством и может привести к войне между септами.

Обряд устанавливает (или продляет) спиритическую связь между путевыми камнями каэрнов посредством духов-тотемов каэрнов. Кульминацией обряда является открытие лунного моста с обоих концов. В это время Гару двух каэрнов путешествуют между каэрнами, присоединяясь к дикому веселью. Лунные мосты позволяют путешествовать в 1000 раз быстрее обычного. Обряд должен проводиться каждые 13 лун (грубо говоря, раз в году).

Система: Бросок – Сообразительность+Загадки (сложность 8 минус уровень каэрна мастера обряда). Мастер обряда может тратить для броска ПСВ. Если тотем стаи такой же, как у каэрна, он дает 3 дополнительных кубика. Если предыдущий обряд закончился неудачно, сложность уровня обряда возрастает на 1. Для завершения обряда потребуется набрать число успехов, равное уровню целевого каэрна.

Успех немедленно открывает мост и устанавливает духовную связь между путевыми камнями. Лунный мост можно открыть в любое время. Можно открыть мост Обрядом Раскрытия Каэрна или Даром Рагабаша Открытие Лунного Моста (если применен на каэрн). Неудача в обряде не открывает моста, и обряд можно повторить только через год. Лунный мост все еще можно открыть, но путешествие может быть не таким безопасным, как прежде…

Критическая неудача не открывает моста, а путевой камень сгорает от неумело направленной энергии. Это приводит обычно к другому обряду – Обряду Остракизма – выполняемому над проштрафившимся Гару.

Смотрите Механику каэрна на странице для определения дальности лунных мостов.

Обряд Уединенной Лощины

Уровень четыре

Этот обряд скрывает область в пределах Умбра, делая ее невидимой для наблюдения из остальных мест мира духов. Не менее пяти персон понадобится для обряда, которые должны поститься не менее трех дней для самоочищения. Уктена, особо опытные в этом обряде, считают, что участники должны прибыть к исполнению обряда только с нарисованными на теле символами, отражающими землю, огонь, воду, воздух и (для мастера обряда) мир духов.

Система: Сложность броска равна Барьеру каэрна +4. Любой участник может жертвовать своим Гносисом. Участники должны потратить 10 очков Гносиса, чтобы эффект стал постоянным. Иначе, число успехов показывает, сколько часов будет держаться Лощина. Если область покрытия, больше самого каэрна, то Гносиса требуется на 2 за каждую дополнительную милю радиуса, которую Гару пытаются скрыть.

Обряд Закладки Каэрна

Уровень пятый

Этот могущественный обряд создает постоянный каэрн, сближающий мир физический и мир духов. Уже простая подготовка к обряду привлекает служителей Вирма, и многие попытки исполнить обряд имели фатальный исход. Только самые сильные и мудрые мистики осмеливаются взять на себя такое свершение.

Для исполнения обряда всегда выбирается незаурядный Теург. Множество Гару, надеющихся на успех, должно направить свою энергию через лидера. Известно, что целые стаи гибли после неудачных попыток.

После выбора места под сердце каэрна, область должна быть очищена от любого искажения перед проведением трансформации. Все участвующие Гару проходят Обряд Очищения. Мастер обряда, помимо этого проводит ряд

вспомогательных ритуалов, медитаций и других подготовительных мероприятий перед выполнением своей задачи.

Септ должен выставить стражу (очень часто это персонажи игроков), слуги Вирма обязательно попытаются сорвать проведение великого обряда. Только сильнейшие воины годятся для этого, а от их защиты зависит успех процедуры. Возглавляющий обряд беззащитен, пока исполняет длинную песню, которая должна привлечь великих духов к подготовленному каэрну. Вполне возможно создание определенного типа каэрна, но многие лидеры оставляют этот выбор за Геей, принимая любой каэрн, подаренный септу.

Обряд исполняется в часы между закатом и восходом при растущей Луне. Только Танцоры Черной Спирали создают свои каэрны при убывающей Луне.

Система: Обряд требует продолжительного броска Сообразительность+Ритуалы, но лидер не может использовать кубиков больше значения своего Гносиса. Трудность 8, и снижается на 1 за каждых участвующих и тратящих Гносис Гару, помимо требуемых 13-ти; требуется набрать 40 успехов. За час обряда делается всего один бросок.

Поскольку для создания каэрна нужно огромное количество Гносиса, в обряде должно участвовать минимум 13 Гару – по одному от каждой луны года. Независимо от числа участников, мастер обряда может направлять могущественный поток Гносиса всего один раз за час. Обряд выполняется ночью. Таким образом, у мастера обряда есть всего 8 бросков (по 1 за час), что довольно универсально для любой местности и времени года. Превышение лимита, скорее всего, приведет к провалу обряда. Если он действительно провалится, все участвующие получат по 5 пунктов урона. Раны не являются непоглощаемыми, но очень болезненны, и всегда оставляют по всему телу Гару мелкие шрамы в виде слезинок.

Такие шрамы считаются знаками храбрости, и эти «слезы Геи» часто подчеркиваются татуировками или рисунками, с гордостью носимые оборотнями. Гару говорят про шрамы, что это Гея оплакала боль ее детей.

Как только лидер наберет требуемое число успехов, все участвующие должны потратить суммарно 100 очков Гносиса. Если сотни не наберется, все получат непоглощаемый урон. Каждая рана считается за три очка Гносиса, пока не наберется требуемое количество.

Критическая неудача в проведении обряда особенно смертоносна. Все персонажи получают 7 уровней урона, делая полностью здорового Гару «обездвиженным». Те, у кого уровень здоровья опустился еще ниже, получают несколько Боевых Шрамов (смотри на странице).

Набор минимума успехов (40) создает каэрн 1 уровня. Барьер местности становится 4, и духи, прикрепленные к каэрну, могут преподать Дары 1 уровня. Каждые 5 дополнительных успеха на броске увеличивают уровень каэрна на 1, увеличивая значимость даруемых сил. На 3 уровне Барьер равен 3, а на пятом уровне – 2. Немедленно после окончания обряда лидер должен пожертвовать постоянным Гносисом, равным уровню каэрна.

Если игрок взял на себя роль мастера обряда и успешно с ней справился, он получает 3 очка Славы, 5 очков Чести и 7 очков Мудрости. Каждый участник получает 5 очков Славы и 3 очка Чести. Легендарное деяние должно соответственно вознаграждаться.

Обряды смерти

Гару исполняют обряды смерти, чтобы почтить покойного и подтвердить круговорот жизни, смерти и возрождения. Сталкиваясь и соглашаясь со смертью как частью жизненного цикла, стая и септ избавляют себя от ослабляющего яда горестей и страха.

Система: Мастер обряда делает бросок Обаяние+Ритуалы (сложность 8 – Ранг умирающего Гару).

Проводы Усопшего

Уровень первый

Этот обряд проводится в честь недавно умершего. Этот обряд обычно исполняет Галлиард или член стаи покойного оборотня. Обряд сильно разнится в зависимости от племени. Например, мастер обряда Фианна повествует септу мрачное и героическое сказание о павшем Гару. Вендиго, наоборот, проводят торжественную церемонию на вершине самого высокого пика, где, подняв по ветру хвосты, гордо и печально завывают, чтобы товарищ скорее возродился в своей следующей жизни. Точная форма обряда не имеет значения, важен сам факт.

Система: Мастер обряда выпускает эмоции Гару в мир духов. Уктена утверждают, что эти эмоции в Умбра реальны и гарантируют, что мертвому Гару будет легче связываться со своими родственниками. По усмотрению Рассказчика, этот обряд упрощает контакт с духами через дополнение Предки.

Обряд Зимнего Волка

Уровень третий

Когда Гару слишком изранен или стар, чтобы сражаться, он исполняет этот торжественный и суровый обряд. После того, как он об этом объявит, его окружают товарищи по септу и стае. Это собрание – тягостная, впечатляющая церемония, в течении которой Лунные Танцоры поют гимны о жизни и подвигах участника обряда, призывая духов, чтобы они засвидетельствовали его славу в ином мире или жизни. Мастер обряда медленно и гордо проходит через всех собравшихся. По мере его движения, все начинают вой, подобный Проводам Усопшего. Некоторые Гару гулко бьют в барабаны или играют печально на дудках, сопровождая его в уединенное место, где Гару совершает самоубийство, обычно серебряным глэйвом. Гораздо реже, два оборотня, обычно члены одной стаи, исполняют обряд вместе, убивая друг друга одновременно, хотя Аруны могут

предпочесть закончить свою жизнь в последнем бою. Сразу после самоубийства исполняются Проводы Усопшего.

Красные Когти и Потомки Фенрира – самые верные сторонники обряда. Он практически неизвестен Детям Геи, которые ценят опыт и знания своих стариков и инвалидов.

Система: Обряд обязательно исполняется ночью, и требует присутствия не менее трех Гару, которые должным образом засвидетельствуют торжественность случая. Оружие должно быть серебряным, но не обязательно быть глэйвом.

Мистические обряды

Мистические обряды позволяют Гару взаимодействовать с Умбра и/или духами. В отличие от других обрядов, Гару исполняют их обычно в одиночку.

Система: Исполнение мистического обряда требует броска Сообразительность+Ритуалы (сложность 7, если не написано иное).

Крещение Огнем

Уровень первый

Многие племена стараются найти всех детей Родни в течении месяца после рождения для определения «своей крови» (чаще всего эти поиски идут с применением Дара Чутье истиной формы). Тех, кто является Гару, «крестят» на свете луны своего покровительства возле ритуального костра. Такое крещение обычно является смешиванием пепла с кровью Гару. Смесь наносится на уши, нос, веки и язык младенца.

В присутствии меньшего племенного духа, известного как Незримый Родич, малыш выставляется на лунный свет, а остальные приветственно воют новому избраннику Геи. Мастер обряда заставляет Незримого Родича поцеловать младенца. Этот огненный поцелуй наносит на кожу малыша духовную пиктограмму, изображающую племя. Эта метка не видна на теле

новорожденного, ее нельзя удалить никаким способом. Эта марка может быть увидена и понята всеми Гару (включая Танцоров Черной Спирали, которые часто выслеживают малышей других племен, чтобы пополнить ряды своей отвратительной армии).

Участвующий Незримый Родич отныне обязан сопровождать молодого Гару, пока тот не повзрослеет, постоянно информируя племя о его местонахождении и безопасности. Когда оборотень проходит Первое Изменение и готов к Обряду Перехода, дух предупреждает племя. К несчастью, эти духи печально известны своей невнимательностью и слабой волей. Как уже не раз бывало, Незримые Родичи теряли след подопечного или пропадали сами, бросая молодняк на произвол судьбы. Такие «потерянные волчата» часто становятся Лунатиками или отшельниками, боящиеся сами себя и не понимающие своих звериных инстинктов

Система: Мастер обряда бросает Обаяние+Ритуалы. Достаточно одного успеха, но «лишние» успехи увеличат шансы Незримого Родича преуспеть в своей миссии. Обряд исполняется ночью под тем лунным покровительством, под которым родился новый Гару. Хотя он обычно исполняется через месяц после рождения, его можно исполнить в любой момент до Первого Изменения. Отметка исчезает после прохождения Обряда Перехода.

Обряд Удержания

Уровень первый

Этот обряд привязывает духа к Гару, становясь его слугой. Чем сильнее дух, тем сложнее это сделать. Хотя любой встретившийся дух может быть удержан, Гару чувствует, когда это стоит делать. Они себя не очень хорошо чувствуют, удерживая духа на слишком длительное время. Этот пункт не аксиома, что обычно любит говорить племя Уктена.

Духи, пойманные этим обрядом, могут временно послужить для создания фетишей и талисманов (страница). Никакой дух не согласится на это, если он не дружественен тотему персонажа. Духи могут быть

прикреплены к объекту, месту или человеку, хотя на последнее Гару идут в крайнем случае. Неудача обряда может быть опасна, так как дух, скорее всего, будет весьма враждебен и будет вредить мистику.

Система: Гару может выполнить обряд только в присутствии духа, обычно в Умбра. При попытке удержать духа, Гару должен затратить определенное количество Гносиса (минимум 1). Каждый потраченный пункт Гносиса уменьшает значение Гносиса духа на 1. Трудность броска равняется модифицированному значению Гносиса духа. Число успехов указывает, как долго дух будет служить (одна неделя за успех). В случае талисманов, дух удерживается, пока объект не будет использован.

Смотри в Приложении описания духов и список обычных талисманов.

Обряд Указующего Камня

Уровень первый

Этот обряд позволяет оборотню найти персону или объект (без точного местоположения). Он должен знать имя объекта или персоны. Трудность броска уменьшается, если у Гару есть фрагмент объекта поисков (например, локон волос или кусочек ткани). Он должен раскачивать камень или иглу на нитке, концентрируясь на индивидууме или предмете. Гуляющие по Стеклу чаще используют карты и компаса вместо традиционных камня и иглы.

Система: Обычный бросок. Если у Гару есть частица объекта или персоны, сложность уменьшается на 1. Обряд дает ощущение только общего месторасположения, но не точное.

Обряд Освященного Талисмана

Уровень первый

Этот обряд позволяет оборотню «привязывать» объекты к своему телу, позволяя этим объектам соответствовать различным формам (так например, штаны увеличатся при переходе в Кринос) и переходить в Умбра вместе с Гару. Такие талисманы – обычные мирские вещи, мистические предметы

типа фетишей остаются с оборотнем во всех формах автоматически. Оборотни чаще всего исполняют этот обряд под покровительством той луны, когда они родились. Каждое покровительство имеет собственные варианты обряда.

Система: За каждый предмет надо потратить очко Гносиса, и персонаж не может иметь объектов больше, чем его значение Гносиса. Некоторые крупные вещи (на усмотрение Рассказчика) оцениваются «дороже». Точно также Рассказчик может объединить несколько предметов в один, если они выполняют одну функцию (и обрядом не злоупотребляют). Чаще всего это распространяется на одежду, где один предмет состоит из рубашки, штанов и так далее. Щедрый Рассказчик может позволить одним предметом считать различные вместилища – но, опять таки, без злоупотребления обрядом.

Рассказчик и игрок должны решить, что происходит с объектом, когда персонаж принимает разные формы. Например, в форме Кринос лямки его рюкзака срастутся с плечами. В Гиспо его нож может срастись с телом. В таком случае он превратится в татуировку. Любой другой персонаж может потратить один ПСВ для удаления предмета с персонажа.

Обряд Становления

Уровень второй

Оборотень должен исполнять этот обряд рядом с Маяком Владения. Выполненный один раз, он позволяет путешествовать в Глубокую Умбра. Самая распространенная версия обряда требует, чтобы Гару сплел шнур из трех разных волос, трех ниток тончайшей медной проволоки и трех усиков плюща или виноградной лозы. Волосы или проволоку можно заменить шелковыми нитями. По завершению плетения, Гару обматывает этот шнурок вокруг собственного запястья и три раза громко воет. Уктена обычно пьют горькую настойку, которая освобождает дух Гару в Единстве, а Черные Фурии исполняют обряд втроем, никогда не странствуя в Глубокую Умбра в одиночку.

Система: Если плетеный браслет будет уничтожен в Глубокой Умбра, Гару получает один уровень непоглощаемых повреждений и рискует потеряться навсегда, если немедленно не вернется Ближнюю Умбра.

Обряд Пробуждения Духа

Уровень второй

Этот обряд используется для пробуждения спящего (неактивного) духа. Чтобы исполнить этот обряд, Гару должен исполнить мелодию на музыкальном инструменте (как правило, на барабане). Пока он играет, остальные участвующие оборотни рычат и воют вокруг мастера обряда в контрапункт его ритму.

Исполненный над обычным предметом, обряд оживляет духа, заставляя его пробудиться и появиться в Умбра. Например, исполнив обряд над микроавтобусом, «перешагнувший» Гару увидит его как часть окружающего ландшафта. Однако в Пенумбра он отображается как стационарный объект до тех пор, пока в физическом мире он не придет в движение, тогда он примет вид безколесного транспортного средства, движущегося по Умбра.

Исполняемый над растениями, обряд известен как причащение. Духи растений вообще доброжелательны, и пробужденный дух растения предоставляет свою силу как талисман (одно использование). Различные растения дают свои эффекты причащения. Например, причащенная наперстянка защищает от магии фей (повышая на 2 сложность использования магии фей).

Система: Мастер обряда должен сыграть на инструменте или спеть песню (навык не имеет значения). Сложность броска равна Ярости духа. Неудачный бросок означает, что дух продолжает бездействовать. Рассказчик определяет, дружелюбен или враждебен дух к тому, кто его разбудил. Обряд не дает никакого контроля над духом. Для этого нужен Обряд Удержания или Дары. Этот обряд не действует на разумных существ типа людей. Их индивидуальности и так уже «пробуждены».

Обряд Вызова

Уровень второй

У мистиков Гару большой опыт в призывании духов – младших Гаффлингов, духов-тотемов и даже Инкарна. Вызов духов требует сложных ритуалов, долгих медитаций и распевания трибальных мантр. В пределах Умбра это гораздо проще. Этот обряд заставляет прибыть духа, чье имя было названо. Помимо этого, дух не может уклониться от вызова, пока обряд не завершится и дух не уделит времени мистику. Многие духи, особенно младшие, слишком слабы, чтобы сопротивляться вызову. Могущественные же откликаются из любопытства. Шансы вызова зависят от умений мистика, силой духа и уровня Барьера.

Система: Мастер обрядов должен пронзить Барьер как будто он входит в Умбра (бросок Гносиса против Барьера). Мистик, уже находящийся в Умбра, этот бросок делать не обязан. Мощь духа определяет сложность броска вызова. Рассказчик может руководствоваться следующей таблицей:

Тип духа	Сложность
Гаффлинг	4
Джагглинг	5
Аватар тотема	7
Инкарна	8-9
Аватар Целестина	10

За каждый час призывания сложность падает на 1, минимум 3. После этого игрок делает бросок Гносиса и должен набрать как можно больше успехов, с такими результатами:

Успехи	Эффект
1	Дух является со временем и изначально враждебен
2	Дух является быстро, но все равно враждебен
3	Дух появляется немедленно и нейтрален
4	Дух появляется немедленно и приветлив

5 Дух появляется немедленно и дружественен

Критическая неудача очень опасна. Призываются духи неправильного типа – или даже Бэйны – в огромном количестве или чрезвычайно агрессивные.

Рассказчик не должен ограничивать себя этими таблицами, описывая результат, особенно с тотемами. В некоторых случаях у Гару не будет никакого шанса на успех. И наоборот, в другой ситуации он просто не сможет ошибиться. Рассказчик должен рассматривать этот обряд индивидуально и с позиции здравого смысла.

Гару, успешно вызвавший Инкарна или аватара Целестина, получает два очка Мудрости.

Обряд Фетиша

Уровень третий

Этот обряд позволяет оборотню создать фетиш (объект, содержащий в себе духа). Для этого Гару сначала должен очистить потенциальный фетиш под проточной водой (достаточно воды из-под крана), закопать в чистую землю, выставить его на постоянный ветер или подвесить его над огнем в течении трех последовательных ночей. После этого Гару должен убедить духа войти в подготовленный предмет. Фианна говорят, что лесть и уговоры дают лучший результат, в то время как Молчаливые Странники и Грызущие Кость утверждают, что гораздо эффективнее дать взятку (пожертвовать Гносис).

Система: Мастер обряда бросает Сообразительность+Ритуалы (сложность 10). Каждый пожертвованный пункт постоянного Гносиса уменьшает сложность на 2; длительное убеждение духа в своей искренности также может понизить ее. Критическая неудача означает, что дух вырвался на свободу (если его принуждали вселиться, он, скорее всего, атакует). Если Гару силой помещает дух в фетиш, он должен сначала в бою снизить

значение его Эссенции до нуля. Только что созданный фетиш не работает, пока дух полностью не перезарядит свою Эссенцию.

Обряд Тотема

Этот обряд прикрепляет тотем к группе Гару, объединяя их в стаю. В ходе обряда оборотни, желающие соединить свои судьбы со специфическим тотемом, должны покрыть свои глаза смесью слюны и чернобыльника, табака или подобного вещества, священного для Геи, а потом «переступить» в Умбра. В мире духов мастер обряда ведет стаю на охоту, выслеживая мистический след тотема. Очевидность этого зависит от духа, но Гару, достойные внимания тотема, обычно находят его. Но его розыски не гарантируют успеха, так как тотем может решить устроить испытание и посмотреть, достойны ли оборотни стать его подопечными. Сомневающийся тотем может дать определенное задание, хотя оно почти никогда не требуется, если стая успешно завершит свой Обряд Перехода.

Система: Персонажи должны приобрести дополнение Тотем для исполнения обряда, иначе он просто не состоится. Бросок стандартный.

Обряды наказаний

Обрядами наказаний септ или племя налагают санкции на провинившегося оборотня. Такие обряды усиливают у Гару понимание пределов приемлемого поведения. Участвуя в наказании, каждый Гару подтверждает свои личные обязанности перед стаей.

Система: Обряды наказаний исполняются только для серьезных нарушений или после серии более мелких, когда менее суровые меры не принесли результата. Мастер обряда бросает Обаяние+Ритуалы (сложность 7, если не написано иное). Неудача обряда рассматривается как признак того, что Гея считает деяние Гару не соответствует наказанию. На усмотрение Рассказчика, обряд наказания автоматически терпит неудачу, исполненный над невиновным – с неизбежной потерей Известности для обвинителя.

Обряд Остракизма

Уровень второй

Этот обряд в некоторой степени обычное наказание за нетяжкие проступки, но его эффект чудовищен в военное время. Этот обряд отстраняет наказаного Гару от племени, септа и иногда даже стаи. На оборотня племя смотрит как на пустое место. Он максимально игнорируется остальными и ограничивается в основных потребностях, хотя никаких враждебных действий не предпринимается (по крайней мере в теории; известны факты, когда Гару «случайно» ранили отлученного оборотня). В ситуации «жизнь или смерть» племя (особенно друзья и стая) могут помочь провинившемуся, но как бы нехотя. Короче, полная изоляция наказанного. Выглядит обряд так: Гару собираются в круг вокруг нарушителя, и каждый участник обращается к Гее и называет его имя со словами «Не знаю такого брата/сестры среди потомков Геи». Сказавший это отходит в сторону и отворачивается от круга. Когда это проделают все, они уходят прочь.

Система: Это наказание обычно длится до следующей фазы луны. Однако оно может быть продлено по желанию лидеров септа или племени. В случае особо тяжких случаев остракизм может стать постоянным, заставляя оборотня покинуть свой народ. Отлученный Гару теряет один пункт Славы, 5 пунктов Чести и один пункт Мудрости.

Камень Презрения

Уровень второй

Камень позора – кусок скалы, в который вселены злобные духи, олицетворяющие позор, скорбь и тому подобное. Некоторые септы имеют постоянный Камень Презрения, к которому призывается преступник, хотя чаще всего такой энергией напитывается небольшой камешек. Начиная с мастера обряда, камень переходит из рук в руки среди участвующих Гару. Нарушителю остается только сидеть и наблюдать за членами септа. Каждый

Гару, получивший камень от соседа, выцарапывает или рисует позорный символ, сопровождая это насмешкой или пошлой историей, описывающей поведение провинившегося Гару. Лунные Танцоры особенно безжалостны в своих устных описаниях. Этот обряд зачастую длится всю ночь, а насмешки становятся более обидными и презрительными. Наказание оканчивается по истечению ночи, но шептаться за спиной нарушителя могут еще долгое время. Такое поведение может привести Гару к временной потере Известности.

Система: Обычный бросок. Наказанный Гару обычно теряет 8 пунктов Чести и два пункта Мудрости пока не искупит свой проступок благородным деянием, тем самым смыв свой позор.

Голос Шакала

Уровень второй

Этот обряд проводится, когда Гару опозорил не только себя, но и свой септ или племя. Мастер обряда бросает горсть пепла или пыли в нарушителя со словами «Твоя (трусость/жадность/эгоизм/так далее) доказала, что в тебе течет кровь шакала, так пусть твой голос покажет всем твою истинную породу!». Слова и пыль окутывают виновного Гару, изменяя его голос. После этого голос становится неприятно визгливым, гнусавым и скулящим, пока мастер обряда не назначит амнистию преступнику.

Система: Загнанный шакал, как обычно называют наказанного Гару, вычитает 2 кубика из всех социальных бросков. Он также теряет 2 очка Славы и 5 очков Чести. Мастер обряда всегда может отменить наказание, но также может сделать его постоянным (Известность потеряна будет тоже навсегда). Некоторые «загнанные шакалы» восстановили свои голоса, совершив великое деяние во благо Геи.

Охота

Уровень третий

Охота объявляется против оборотня, чьи поступки достойны смерти, например, убийство, но сам он сохранил остатки чести. Все Гару, участвующие в Охоте, краской или глиной наносят на свои тела древние символы. Эти символы показывают принадлежность к Охотничьей Стае, и все Гару стремятся дать дорогу помеченному Охотнику. Большая честь – быть избранным для участия в Охоте. Мастер обряда, или Мастер Охоты, возглавляет стаю. Охота, если просто, это выслеживание стаей преступника и его убийство. Нет ему пощады нигде, хотя смерть оправдывает осужденного Гару. Многие трагические истории повествуют об оборотнях, вынужденных выбирать между нарушением своего слова или совершением тяжкого преступления. Эти Гару, рассказывается там, предпочли сохранить верность своей клятве и стать жертвой Охоты, но мужество, проявленное такой позицией, позволило получить посмертную известность.

Система: Этот обряд может быть отыгран по правилам выслеживания в Главе 6. Альтернативно, это может быть заменено броском мастера обряда Обаяние+Ритуалы (сложность равная Рангу приговоренного +4). Провал означает, что осужденный хорошо противостоял и получил много посмертной Славы, а критическая неудача означает, что он смог уйти от охотников и продолжил жизнь в качестве ронина.

Обряд Насмешки

Уровень третий

Более серьезная версия Камня Презрения, Обряд Насмешки – специальная песня, танец и/или представление, созданное Судьями и Лунными Танцорами для единственной цели – высмеять виноватого. Этот обряд всегда выполняется на вече, а высмеиваемый сидит на виду у всего септа. Учитывая, что Гару бережно чтят устную традицию, Насмешку запомнят и пронесут через века. Любой оборотень, «прославившийся» таким

образом, значительно теряет известность. Щенки будут хихикать по поводу непристойных выражений, а взрослые всегда будут использовать наиболее острые цитаты, обращаясь к наказанному. Обычно такие истории не выходят за пределы септа, но Рагабаши и Галлиарды не всегда могут удержаться от пересказания новой Насмешки встреченным Гару.

Система: Сложность обряда равняется Рангу преступника +4. В случае успеха виновник теряет один постоянный Ранг (Известность понижается до минимальных значений нового Ранга). Гару может заслужить новую Известность, восстановив свой Ранг. В случае провала ничего не происходит, но критическая неудача вычитает пять очков Мудрости у мастера обряда, так как он сам становится целью обряда.

Срывание Завесы

Уровень четыре

Иногда известный как Безрассудство Актеона, этот обряд используется для наказания людей, чрезвычайно оскорбивших Гею. Проступок не должен быть направлен против Гару как таковых, а против Геи и Ее созданий. Этот обряд позволяет приподнять Завесу, вынуждая человека видеть и помнить Гару в ходе долгой ночной охоты. Мастер обряда оставляет небольшой мешочек тлеющих фекалий и трав около спящей жертвы. Когда жертва проснется, Завеса на него больше не распространяется. Смерть человека в ходе последующей охоты не обязательна. Выжившие зачастую сходят с ума, их неподготовленные разумы не могут принять той правды, которую им открывает обряд. Единицы способны преодолеть свой страх и излечиться. Этот обряд не считается нарушением Наставления.

Система: Мастер обряда должен поместить специально приготовленный мешочек с травой и фекалиями в пределах 3 метров от спящей жертвы. Мешок тлеет при исполнении обряда, причем его мастер не обязан находиться рядом. Провал оставляет Завесу нетронутой. Критическая неудача ввергает самого Гару в Делирий на одну ночь.

Мстительное касание Геи

Уровень пятый

Одно из величайших наказаний среди Гару, этот обряд применяется к предателям, связавшимся с Вирмом или трусам, чьи действия (тем паче, бездействие) привели к множественным смертям других. Не менее пяти оборотней тянут предателя по твердой земле, выбоинам и камням. Мастер обряда бьет себя по руке камнем или острой веткой, пока зачитывает грехи предателя перед Геей. Выступившей кровью он мажет глаза предателя, его лоб и уши, плача с яростью и печалью. Как только кровь и слезы упадут на землю, обряд вступает в силу. С этого момента Гея превращает все, чего коснется предатель, в отточенное серебро. Охотники в Кринос гонят предателя как собаку. Земля разъедает его лапы, и его смерть становится длительным и страшным мучением. Имя нарушителя стирается из всех историй, и с этого момента о нем говорят только с проклятиями.

Система: До тех пор, пока кровь мастера обряда держится на теле предателя, он не может «переступать» в Умбра. Никто не пережил этот обряд.

Обряды известности

Эти обряды отмечают определенные достижения Гару и его подъем на новую ступеньку в стае или септе. Гару столь же рады пройти эти обряды, как и боятся предстать на обряде наказаний.

Система: Для исполнения этого типа обрядов мастер обрядов должен бросить Обаяние+Ритуалы.

Обряд Свершений

Уровень второй

Этот обряд используется для того, чтобы почтить оборотня и уважить его испытания, которые помогли достигнуть его нынешнего положения.

Старейшина вызывает почитаемого Гару, хотя Гару мог бы быть вызван для наказания или осуждения. Когда он выходит, старейшина начинает декламировать перечень выдающихся деяний Гару. Обряд Свершений считается также исполняемым, когда кто-либо пожелает выступить от имени Гару. В заключении старейшина говорит следующее: «Он добился многого для своего племени, для своего септа и всего Народа в целом. Пусть это будет известно всем».

Система: Этот обряд исполняется, когда необходимо перевести 10 пунктов временной известности одного типа в 1 точку постоянной. Сложность всего 4, если обряд не оспаривается (в таком случае сложность 6). Достаточно одного успеха.

Неудачный бросок считается признаком слабости претендента. Мастер обряда может в этом усмотреть знак Геи о недостойности претендента. Если выпадет критическая неудача, на претендента должна быть наложена епитимья, только после которой можно снова пройти Обряд Свершений. Такова несправедливость общества.

Возможно, хотя редко, оспорить обряд. В таком случае ставящий по сомнение встает и перебивает мастера обряда, выражая свою уверенность в отрицательных качествах кандидата. Кандидат должен сделать проверку Ярости, если он впадет в безумие, обряд завершается. Если же он смог сохранить хладнокровие и обряд успешно завершился, никто не посмеет усомниться в его достоинствах по крайней мере три луны (то есть никто не сможет оспорить его Обряды Свершений в течении следующих двух с половиной месяцев).

Обряд Перехода

Уровень второй

После того, как щенок пройдет свое Первое Изменение и узнает, что он – оборотень, он должен пройти свой Обряд Перехода. Оборотень не считается готовым к взрослой жизни и не уважается, пока не выполнит этот

важный обряд, его продолжат считать новичком. Он даже не считается истинным Гару, а Повелители Тени не будут брать его в расчет, пока обряд не будет завершен. Именно так, новичок до Обряда Перехода не принадлежит ни к одному из племен. Мужчины, рожденные Черными Фуриями, например, становятся членами любого племени, чей Обряд Перехода они выполнят.

В ходе Обряда Перехода молодняк должен выполнить опасное задание, в котором они должны доказать отвагу, честь и мудрость, приличествующие оборотню. Часто в одну стаю объединяют всех щенков, достигших зрелости. Мастер обряда приказывает будущей стае идти в мир с определенной целью, запрещая возвращаться, пока задание не будет выполнено. Различные племена дают разные задания, хотя многоплеменные септы обычно достигают компромисса. Обряд Вендиго обычно связан с видениями, а у Фенриров молодняк посылается в бой против созданий Вирма. Невидимые духи иногда сопровождают щенков, чтобы следить за ними и передавать вести старейшинам.

Если щенки преуспели в своем задании, мастер завершает обряд, нанося на персонажей символы, подтверждающие, что они полноценные Гару. Это обычно рисунки, но Красные Когти вырезают знаки на плоти молодых героев.

Если новички потерпели поражение, они считаются второсортными, пока у них не появится возможность снова проявить себя.

Система: Перед Обрядом Перехода оборотни не имеют ранга. Никто не сможет обучить их Дарам, пока обряд не будет завершен.

Обряд Первой Крови

Уровень первый

Этот обряд отмечает первую боевую рану Гару. Каждое племя по-своему отмечает этот момент, но все чтят этот символ отваги. Многие племена втирают золу в рану, чтобы на память остался шрам. Потомство

Фенрира всегда заканчивают этот обряд жестким ночным празднеством, наполненной алкоголем и борьбой. Дети Геи, наоборот, завершают Обряд Первой Крови молитвами о мире и понимании среди всех существ.

Система: Достаточно присутствия раненого персонажа и мастера обряда, но обычно это происходит на глазах стаи и септа. По успешному завершению обряда Гару получает два очка Славы.

Сезонные обряды

Сезонные обряды различаются в зависимости от местности и племени. Каждое племя и септ по- своему отмечают смену времен года. Некоторые септы отмечают только основные обряды солнцестояния и равноденствий; другие стараются их исполнять раз в лунный цикл. Нижеупомянутые обряды – самые популярные. Это фундаментальные обряды, символизирующие постоянный цикл Геи «жизнь-смерть-жизнь».

Эти обряды обновляют связь Гару с Геей, Матерью Землей. Некоторые Гару считают, что без этих обрядов наступили бы страшные последствия. Несколько мистиков (или самых безумных) настаивают, что без этих обрядов Гея бы не видела смысла в великом цикле, и во всем мире бы наступила бы вечная Фимбулвинтер… или что-то похуже.

Система: Сезонные обряды, очевидно, должны проходить в точно определенное время года, которое отмечается обрядом, при исполнении должно находиться не менее 5 Гару. При выполнении обряда, его мастер делает бросок Выносливость+Ритуалы (сложность 8). Выполняемый в каэрне, обряд имеет сложность 8 – уровень каэрна. Например, в каэрне 3 уровня сложность сезонного обряда будет 5.

Обряд Северных Ветров

Уровень второй

В самую длинную ночь в году Гару исполнят этот обряд, приветствую и поддерживая Гелиоса, заставляя его снова начать удлинять дни. Некоторые

Гару верят, что невыполнение этого обряда приведет к постепенному удлинению ночи, пока Гея не погрузится в непрерывные сумерки, испытывая бесконечную боль. Современные оборотни считают это суеверием, но даже эти скептики с энтузиазмом участвуют в обряде.

Обряд Северных Ветров редко повторяется от септа к септу. Европейские Гару практикуют традиционную версию обряда, когда мастер собирает Гару вокруг небольшого костра. После этого он начинает долгое завывание, которое подхватывают остальные – сначала низкое, грохочущее рычание, переходящее в неудержимый вой на высоких тонах. Когда мастер чувствует, что напряжение максимальное, он прыгает вперед, хватает горящую ветку и бежит в лес. Остальные Гару следуют за ним, также хватая ветки. Они бегут как можно быстрее, совершая по пути максимальное количество шума. Этот обряд выполняется для поощрения работы Геи и отпугивания любых слуг Вирма, которые прячутся, готовые в любой момент посягнуть на зарождающееся солнце или навредить Гее, пока ее внимание отвлечено от мира.

Мастер обряда в итоге приводит воющую стаю обратно к костру, где они швыряют ветки в разгорающееся пожарище. Как только огонь разгорится, они устраивают шумную пирушку, которая длится до рассвета, когда в момент появления светила они издают последнее торжествующее завывание.

Обряд Пробуждения

Уровень второй

Этим обрядом отмечается весеннее равностояние, время перерождения. Мастер обряда начинает его на закате, ведя собравшихся Гару на поиски в Умбра. Этот поиск зачастую символичен, но в преддверии Апокалипсиса, оборотни ищут (или их находят) настоящие опасности во Владениях Умбра.

Поиски всегда состоят из семи испытаний. Эти испытания представлены в виде семи ворот, ведущих в Нижние миры. Сами испытания

сильно варьируются в зависимости от племени, но всегда участникам предоставляются варианты. Одно испытание может состоять из боя с Бэйном, а другое – поиски фетиша, утерянного в Глубокой Умбра. Каждое испытание требует, чтобы участник оставил частичку себя – лелеемый личный фетиш, старая обида или пустая гордость. Когда Гару минуют все врата и выполнят все испытания, они могут обновить Землю, изгнав духов зимы и расчистив путь сезону зелени и роста.

В конце обряда оборотни вновь чувствуют свое тело. В это время многие племена ищут Родню Гару, или прочих людей и волков, и предаются радостям плоти, празднуя невероятную красоту жизни и потребность продолжать ее в последующих поколениях. Не удивительно, что в эту ночь велик процент зачатия метисов. Хотя такие связи – табу, сила обряда иногда попирает эти законы.

Великая Охота

Уровень второй

Этот обряд исполняется накануне летнего солнцестояния или Середины лета, когда Гелиос стоит дольше всего в небе и находится в зените своего влияния. Короткие часы, отведенные под тьму, оставляют мало места спрятаться тварям Вирма, и оборотни пользуются этим, проводя Великую Охоту.

Точно в полночь, в которую начинается Середина лета, мастер обряда обращается к Гее указать на существо, достойное Великой Охоты септа. Подготавливаясь, Гару скандируют, воют и рассказывают истории о храбрости. Довольно обычным является ритуальное кровопускание, в течении которого каждый Гару делает надрез и добавляет свою кровь в большой кубок. Этой смешанной кровью потом рисуют символ на лбу или груди каждого из охотников. На рассвете Гея дает септу ожидаемый знак, объявляя цель Великой Охоты. Это может иметь самые разнообразные формы – от видения мастера обряда Вендиго до выпуска новостей,

вспыхнувших на экране старого телевизора в каэрне Грызущих Кость. Хотя человек или существо, как правило, имеет отношение к Вирму, в редких случаях Гея требует, чтобы кто-то из Народа пожертвовал собой. Только величайшие воины выбираются целью Великой Охоты, и Гея требует таких жертв только во времена большой необходимости , чтобы освобожденный дух воина немедленно превратился в ангела-мстителя Геи.

У Гару есть время до полуночи, чтобы завершить Великую Охоту. В случае успеха кровь павшего существа проливается на почву (или эфир, если Охота проходила в Умбра) в жертву Гее. Если охотники не смогли убить жертву, это считается ужасным предзнаменованием. Некоторые Теурги говорят, что ни один септ не преуспеет в Великой Охоте в год Апокалипсиса. В любом случае, неудачная Великая Охота означает большое несчастье для септа на весь следующий год. Любой участвующий в успешной Охоте получает Славу. Опасность жертвы определяет количество получаемой Славы.

Система: Персонажи, участвующие в успешной Великой Охоте – если был средний уровень угрозы – получают 3 очка Славы. При неудачной Охоте каждый теряет два очка Славы. Вдобавок сложность всех обрядов в септе увеличивается на 1 до следующей Середины лета.

Долгое Бдение

Уровень второй

Этим обрядом отмечается осеннее равноденствие, когда время долгих дней уступает времени долгих ночей. Хоть лето – традиционная пора войн для человеческих культур, Гару знают, что скрытая война гораздо труднее в течении долгих часов, отданных тьме. Дабы подготовить себя, они проводят Долгое Бдение, обряд, обостряющий потребность в будущих сражениях.

Долгое Бдение начинается на закате вокруг бушующего костра (более скромного в городских каэрнах). Септ тратит день перед Долгим Бдением, украшая каэрн военными трофеями, собранными в течении прошедшего

года. От гнутых винтовок и продырявленных бронежилетов до уничтоженных фетишей Вирма и связок зубов и черепов созданий Вирма, вымазанных кровью, смешанной с прахом вампиров – все эти памятные сувениры украшают сердце каэрна. Как только солнце скрывается за горизонтом, мастер обряда начинает петь восхваление Гелиосу, благодаря его за благословение прошедшего лета и молясь за его безопасность в течении зимы. Мастер обряда также воздает хвалу Луне и просит ее помощи в течении долгих ночей.

Помогая просьбам мастера обряда, Галлиарды септа выходят вперед и начинают рассказывать истории о самых славных битвах прошлого года и кто стал известен благодаря этому. Они указывают на каждый трофей и рассказывают, как и кем он был заработан. Особенно красноречивым Гару других покровительств, которые отличились в ушедшем году, предоставляется честь первыми рассказать свою историю. После того, как Галлиарды закончат, остальные члены септа начинают рассказывать собственное видение значительных дел года. Такие рассказы идут в течении всей ночи; как только появятся признаки рассвета, мастер обряда делает заключительное взывание к Луне. Он посвящает все дела ушедшего года Луне, ее брату Гелиосу и их сестре Гее, и обещает, что грядущий год будет с благословения Луны столь же великолепен. Как только обряд завершается, Гару кидают в костер как можно больше трофеев, уничтожая то, что было заработано с большим трудом как уверенность в том, что в будущем году их будет не меньше.

Малые обряды

Малые обряды это ритуалы, которые Гару используют в повседневной жизни. Практически все Гару знают и используют несколько малых обрядов.

Гару доступно практически бесконечное количество малых обрядов. Приведенные обряды лишь очень скупая выборка из них. Многие Гару

создают уникальные малые обряды, чтобы укрепить свою связь с Гей, тотемом или своими товарищами.

Система: Игрок может приобретать малые обряды за половину нормальной стоимости дополнения Обряды (два за одну точку). Малые обряды изучаются только за половину времени, требуемого для изучения обряда. На исполнение малого обряда требуется 2-5 минут, что намного быстрее остальных. Оборотни, регулярно, исполняющие малые обряды, быстрее выполняют некоторые задачи. Рассказчик может требовать отыгрывания малых обрядов, чтобы подчеркнуть регулярность их исполнения.

Костяные Ритмы

Оборотень исполняет этот обряд, почитая духов тотема. Каждому духу соответствует определенный ритм, и Гару исполняет их специальными барабанными палочками, уважив тем самым тотем. Эти палочки обычно изготавливаются из кости, но они могут быть выполнены из любого материала.

Система: Любой оборотень исполнивший этот обряд три раза в течении трех дней подряд получает дополнительный кубик на любой бросок в Умбра. Как только этот кубик использован, Гару должен перенастроить энергию в течении следующих трех дней, вновь получая свой кубик.

Дыхание Геи

В ходе обряда оборотень должен глубоко вдохнуть воздух Геи – то есть, чистый воздух – 13 раз. Пока он вдыхает, он очищает свой разум от всех вещей, наполняясь любовью Геи.

Система: Персонаж должен использовать обряд не менее одного раза в день в течении полного лунного цикла. Его выполнение позволяет Гару понизить трудность любого заживления или обнаружения на два.

Приветствие Луне

Этот обряд – хвалебная песнь Луне. В течении обряда Гару завывает сложное приветствие. Оно меняется в зависимости от фазы луны.

Система: Исполнение этого обряда каждой ночью на восходе луны в полную фазу лунного цикла добавляет 1 кубик на все социальные броски с Гару того же покровительства, в какой фазе Луна.

Приветствие Солнцу

Некоторые Дети Геи и Вендиго практикуют этот обряд. Он подобен Приветствию Луне, только исполняется на рассвете.

Система: Гару должен воспеть хвалу Гелиосу в течении 9 последовательных дней. Если Гару так сделает, Гелиос добавит один кубик на попытки обнаружения существ и порчи Вирма, пока хвалы продолжают воспеваться. Если Гару пропустит день, он должен все начать сначала, чтобы получить это преимущество.

Охотничья Молитва

Этот обыкновенный обряд имеет много вариантов, но всегда состоит из паузы перед началом охоты, чтобы прославить Гею и всех Ее существ. Кроме того, Гару выбирает какой-то предмет – носитель его молитвы. Это может быть старый ремень или зуб, но оборотень должен всегда его носить с собой на охоте. Если он его потеряет, ему придется выбрать новый предмет и провести обряд сначала.

Система: Если Гару исполняет обряд перед каждой охотой в течении трех лунных циклов, он получает дополнительный кубик на выслеживания, пока исполняет этот обряд. Если он не исполнит этот обряд, выгоду от обряда он сможет получить только через следующие три месяца.

Молитва за Добычу

Специфическая форма Обряда Раскаяния, этот обряд требует, чтобы оборотень «перешагнул» в Умбра сразу после убийства, чтобы поблагодарить духа добычи и дать ему собственную жизнь. Исполнение обряда это песня уважения Геи, Ее детей и самой жизни.

Система: Персонаж должен исполнять обряд после убийства каждого животного Геи (не включая созданий Вирма) в течении полной фазы луны. Если он так делает, все трудности на общение с духами природы уменьшаются на один. Этот бонус предоставляется до тех пор, пока Гару, совершив убийство, не поблагодарит духа.

Дуг сосал листочек мяты, чтобы успокоить пересохшее горло. Не очень-то здорово было бы кашлянуть и напугать тварей. Они с Саймоном охотились в этих лесах уже пару лет и ни разу не видели ни одного егеря, даже несмотря на то, что фактически это была территория федералов. Обычно они притаскивали пару оленьих туш и, всего один раз, Дуг подстрелил огромного волка. Из его бурой с чёрными подпалинами шкуры вышел отличный ковёр для их охотничьей хижины. Саймон потом даже хотел поставить капканы: за волчью шкуру можно выручить кругленькую сумму, если знать, к кому подкатить, но Дуг решил, что это будет слишком накладно и рискованно. Хей, лучше и дальше промышлять оленями, а если уж попадётся большой и страшный серый волк, то тогда они просто подстрелят этого засранца – такие вот они везучие сукины сыны.

Однако сегодняшний день был сплошным разочарованием. Проклятые дятлы вовсю долбили сосну прямо над местом встречи, да так, что их было слышно на полмили вокруг. Дуга подмывало кинуть камнем в незатыкающихся тварей. Он глянул на часы. В любом случае пора бы Саймону появиться. Не день, а пустая трата времени.

Однако когда он возвращался к месту встречи, то не увидел и следа старого приятеля. Дуг при помощи бинокля ещё раз осмотрел местность и проверил грузовик, спрятанный под холмом. Тот был на месте, а вот Саймон – нет. «Вот дерьмо», — подумал он. — «Этот придурок потерялся. Ни за что не подумаешь, что он вырос в этих местах».

Он поморщился. И правда, пахнет дерьмом, теперь уже в буквальном смысле. Настолько вонючее, что, судя по всему человеческое. Кажется, что-то ещё? Он пошёл на запах в сосновую чащу, отчётливо ощущая вонь фекалий, мочи и…

Крови. Она была повсюду. Рваные клочки фланели и гортекса[2] вымокли в ней насквозь. Запах дерьма шёл от раскиданных спиралью по поляне кишок

[2] мембранная ткань, производящаяся фирмой W. L. Gore & Associates. Применяется для изготовления специальной одежды и обуви

– а в центре виднелись куски костей. Кости – и плоть – и блеск в самой середине, золотые часы, которые Саймон купил года два назад.

Дуг отшатнулся, выронив винтовку и отчаянно сражаясь с рвотным позывом, сдавившим глотку. «Саймон», — подумал он. «НЕ Саймон.» Он даже не услышал тихого рыка позади себя. Только обернувшись, он, наконец, увидел огромного, оскалившего длинные острые клыки волка.

«Волки не нападают на людей!» — крикнул он, протестуя против неизбежного. — «Это миф! Так не бывает! Это…»

Крик Дуга прервался мокрым щелчком разорванных голосовых связок. Если бы он мог прислушаться, он бы услышал слабый шёпот ветра, бормотавший: «Не все человеческие россказни – правда». Волк выдернул трахею из его глотки, вероятно не услышав этот шёпот. Довольный своей работой, он швырнул остатки человеческого тела подальше в чащу. И не считая тёмных пятен на сосновых иголках, теперь ничто не напоминало о двух охотниках.

А когда суматоха, наконец, закончилась, дятел снова застучал по дереву.

Глава пятая: Правила

Стоит начать с того, что правила «Оборотня» довольно просты. Непосвященным они могут показаться запутанными, но все имеет своё начало и форму. Как только вы привыкнете к базовым правилам, все остальные покажутся всего лишь вариантами основных. Как и в других играх, где используются карточки и поля, детали «Оборотня», сложатся вместе, когда игрок начнёт учиться в процессе. Эта глава описывает основные правила игры. С расширенными правилами Вы ознакомитесь при дальшейшем прочтении, но механика, по сути, начинается здесь. Если вы осознаете информацию, находящуюся на следующих страницах, она станет ключом к бесконечному потенциалу для Рассказчика.

Время.

Реальное время течёт от момента к моменту, ото дня ко дню и от часа к часу. Но в терминах игры, время может быть прерывистым. Десять лет пролетят за минуту рассказа, а сцена боя, длящаяся полтора часа в игре, может занять 6-7 часов реального времени. Следующие шесть категорий помогут распределить игровое время:

Ход – количество времени, которое затрачивается на выполнение простого действия. Он может занимать от трёх секунд – это стандартное время – до трёх минут. Всё зависит от конкретной сцены и места.

Сцена – как и в большинстве пьес и фильмов историю можно поделить на небольшие фрагменты, которые называются сценами. Сцена длится, пока не сменится локация персонажей, и может состоять из различного числа ходов, стольких, сколько потребуется для реализации задумки. Сценой может считаться как схватка в переулке, так и попытки персонажа убедить духа помочь. Также её можно как разбить на серию ходов, так и разрешить отыгрышем, если ваша история того требует.

Глава – также как и глава в книге или акт в пьесе, глава в игре – это независимая часть большой истории. Она состоит из некоторого количества сцен, соединённых между собой временными промежутками. Большинство глав длятся не дольше, чем игровой вечер в реальном времени.

История – это полновесный рассказ, завязка, представление, кульминация и развязка. В некоторых историях много глав, другие могут быть рассказаны за раз.

Хроника – серия историй обычно связана постоянными персонажами, хотя это могут быть истории одного племени или семьи. Это непрерывный рассказ, создаваемый одновременно рассказчиком и игроками.

Время без действия (Временной промежуток) – время, которое не отыгрывается, но описывается за один раз, а не через сцены. Рассказчик сообщает: «Вы проехали три часа, прежде чем добрались до лабаратории» - пример введения временного промежутка в истории для ускорения действия. Промежутки такого рода помогают сосредоточиться на самом важном.

Действия

В течение игры персонажи предпринимают множество действий. Большую часть времени занимают простые действия. Пересечь улицу, прочитать книгу, посмотреть телевизор и вести машину – простые действия, и они не требуют броска, так как будут автоматически успешными. Однако, будучи оборотнями и живя довольно необычной жизнью, ваши персонажи будут вынуждены предпринимать более сложные действия.

Нет ничего проще, чем предпринять попытку действия. Просто скажите рассказчику, что ваш персонаж хочет и как он планирует это сделать. Рассказчик может посчитать это действие простым, и сообщит вам, как оно взаимодействует с происходящим в сцене. Однако если вы предпринимаете сложное или опасное действие, или же есть большая вероятность того, что ваш персонаж может потерпеть неудачу, тогда на помощь приходят универсальные арбитры – кубики. Открыть дверь – это

простое действие, но вырвать металлическую дверь запасного выхода из пазов, чтобы добраться до вампиров с другой стороны – такое действие требует броска.

Броски кубиков

Хотя последнее слово всегда за рассказчиком, всё же во многих случаях полезнее переложить решение об успешности тех или иных действий на судьбу. Агентами судьбы в данном случае выступают d10-е кубики, которые можно купить в любом игровом магазине.

У рассказчика должен быть полный набор кубиков – по крайней мере 10, если не больше – игроку это не обязательно. Когда бы ни появился намёк на то, что персонаж может не справиться с действием – в игру вступает кубик. Элемент случайности отлично решает все споры из разряда: «Я тебя прикончил! — Выкуси!». Прихотью кубиков персонаж получает как шанс возвыситься, показав стае, на что он способен, так и покрыться позором вплоть до того, что его больше никогда не будут просить о подобной услуге.

Рейтинг

Немного несправедливым выглядит доверить судьбу своего персонажа слепому шансу. Тем не менее, есть способ удостовериться в том, что кубик примет во внимание сильные и слабые стороны вашего персонажа. Личность вашего персонажа определяете вы, но его истинные возможности определяют Черты (*также могут называться в тексте перевода Трайтами – прим. перев.*). Эти характеристики определяют врождённые и приобретённые возможости и способности. Черта имеет рейтинг от 1 до 5. Одна точка в Черте показывает, что персонаж слабо владеет этой способностью, в то время как 5 означает, что персонаж может выполнить задачу, связанную с навыком, с закрытыми глазами. Для большинства людей значение Черты колеблется между 1 и 3. Рейтинг 4 могут иметь выдающиеся личности, а рейтинг 5 очень редко встречается среди нормальных людей.

Можно сказать, рейтинг 5 – это прямое попадание в Эйнштейны и Брюсы Ли этого мира. Также возможен нулевой рейтинг Черты. Эта крайность в способностях персонажа означает, что он просто никогда не пробовал себя в чём-то.

- Ужасно
+ Плохо
++ Нормально
+++ Хорошо
++++ Исключительно
+++++ Бесподобно

Даже несмотря на это возможны исключения. Тела метисов могут быть деформированы настолько, что рейтинг внешности падает до 0, а люди в принципе лишены Гносиса.

Когда вы кидаете кубики, вы используете столько кубиков, сколько точек в Черте имеет ваш персонаж. Для примера: если ваш персонаж пытается вспомнить номерной знак, а в Интеллекте у него 3 точки, вам необходимо кинуть 3 кубика. Однако прокидка одного атрибута происходит достаточно редко, личностный потенциал дополняется навыками, и к атрибуту при прокидке, как правило, добавляется какая-либо способность.

И снова пример. *Аричибальд едет по заснеженной дороге, внезапно из-за дерева выбегает крупное животное. Рассказчик просит игрока Кайла сделать бросок Ловкость + Вождение (атрибут + способность) для того, чтобы определить смог ли он справиться с управлением. В этом случае Кайлу надо будет бросить 3 кубика, поскольку Восприятие у Арчибальда 3, и столько кубиков, сколько точек в Вождении. У Арчибальда в Вождении две точки, так что Кайл присоединяет их к первым трём, так что в итоге у него в запасе 5 кубиков для броска.* По большей части нужно подсчитывать итог для одного действия в один момент времени. При множественных

действиях в один временной промежуток подсчёт изменится, о чём будет сказано ниже.

Бывают такие ситуации, которые требуют броска только на атрибут. В конце концов, нет такой способности – закинуть ящик с ружьями в багажник грузовика. В этом случае Кайл должен сделать бросок только на Силу Арчибальда.

Нельзя делать броски больше чем на две Черты одновременно. Также, если в броске участвует Черта с максимальным рейтингом 10 (как Гнев или Сила воли) нельзя прибавлять к ним другие Черты. Для человека невозможно иметь больше 10 кубиков в запасе. Тем не менее, тотемы и изменения атрибутов иногда помогают оборотням превзойти лимит смертных.

Рефлекторные реакции

Не всё, что делает персонаж, рассматривается как дейсвие. Многие реакции являются инстинктивными и происходят тогда, когда ваш персонаж совершает действия. Трата пункта Ярости проходит меньше, чем за секунду – нет нужды в броске, остаётся время для того, чтобы сделать что-нибудь ещё. Такие свободные действия называются рефлексами. По сути, это те подвижки, на которые не нужно расходовать действия.

Рефлексы включают в себя поглощение урона и броски Силы воли. Они и в реальности не являются действием. Например, вам не нужно расходовать кубики из запаса для того, чтобы поглотить урон в то время, как вы ищете компьютерный пароль. Естественно, ваш персонаж должен сознавать, что использует рефлексы, но они не являются частью его хода.

Сложность

Можно бросать кубики хоть целый день, но если не знать конечной цели, то всё будет напрасно. Задачей рассказчика является назначить соответствующую сложность броска и объявить её игроку. Сложность колеблется от 2 до 10 – не больше и не меньше. Если результат игрока равен

или превышает нужное число, то действие является успешным. Например, если рассказчик назначил сложность 6, а игрок выбросил 5, 4, 8, 8, 2 и 6, то у него 3 успеха. Чем больше успехов выкидывает игрок, тем лучше удаётся действие его персонажу. Для того, чтобы выполнить задание достаточно одного успеха, но это означает что персонаж едва-едва дотянул. Три и больше успеха означают, что всё прошло удачно в полной мере. Больше 5 успехов – это знаковое событие.

Очевидно, что чем ниже сложность, тем проще решить задачу, ну и наоборот. Стандартная сложность – 6, и это означает, что задача не является ни невозможной, ни простой.

В конечном итоге сложность определяет рассказчик: если действие кажется трудным, тогда сложность следует повысить, если задача кажется до абсурда простой, то сложность может достигнуть противоположная края. Крайне сложные и простые задания могут иметь сложность 2 или 10, но они не должны часто встречаться. Задачу со сложностью 2 обычно приравнивают к автоматическому действию, а задачу со сложностью 10 просто невозможно выполнить.

Неудача

Если вы не выкинули ни одного успеха, то ваш персонаж провалил попытку: выстрел ушёл в молоко, не получилось взломать код, начало анекдота вылетело из головы. Хотя неудача – это всегда разочарование, всё же она не так плоха, как провал броска.

Пример: Скрепка, Теург Грызущих Кости, попытался замкнуть провода в машине до того, как гангстеры увидели его через лобовое стекло. Рассказчик назначет сложность 7. Эрик, игрок Скрепки, бросает Интеллект (3) и Ремёсла (2), у него выпадают: 4, 3, 5, 5 и 6, а значит ни одного успеха. Скрепка соединяет вместе два проводка, но ничего не происходит: может быть, аккумулятор сдох, а может это не те провода.

Прямо в этот момет из-за угла выворачивает один из преследователей. Предпримет ли Скрепка ещё одну попытку, или свалит подальше?

Провал

Судьба не всегда благосклонна, кроме того у неё странное чувство юмора. В худших случаях бывает так, что ситуация из плохой превращается в катастрофическую. Для того чтобы отобразить такие ситуации «Оборотень» использует «правило единицы», также известное, как провал. Если на каком-то кубике выпадает единица, то она отменяет один успех. Отберите кубик с единицей и кубик с успехом и отложите в сторону, проделывайте это со всеми выпавшими единицами. Таким образом, даже внешне успешный бросок превратится в пшик. Но даже сейчас всё может стать ещё хуже. Если изначально на кубиках не было успехов, и вы выкинули единицу, то это провал. Другими словами, если не осталось ни одного успеха, зато есть кубик с единицей, то вы провалили действие. Даже один успех может поправить дело, если вы выкинули 1 успех и 7 единиц, это всё ещё неудача. Провал случается только при полном отсутствии успехов и единице.

Тем не менее, провалы случаются, и их весьма трудно забыть. Провал хуже, чем неудача – это катаклизм и катастрофа. Это худшее, что могло произойти вследствие вашего броска. Скажем, ваш персонаж битый час сражался с Танцором Чёрной Спирали, получая и раздавая удары, еле-еле превознемогая. После нескольких попыток, он наконец смог повалить врага, оказавшись с ним лицом к лицу, направил пистолет тому в голову… и его заклинило. Ну, или ваш Ходящий по Стеклу искал персональные данные одного из высокопоставленных членов Пентекса. Неудача значила бы, что он просто не нашёл их, но провал означает, что была запущена система внутренней безопасности, закрыт вход в систему и к источнику сигнала выслана опер-группа. Рассказчик решает, что пошло не так, и насколько

сильно провал усложнил ситуацию. Это может быть как досадные помехи, так и незабываемый инцидент.

Может случиться, что Рассказчик посчитает, что провалы происходят слишком часто, или их серия доставляет игрокам бесконечную череду проблем. Суеверия суевериями, но почти у каждого игрока есть в запасе история о ночи, когда «кубики плохо себя вели». Здесь в силу вступает право рассказчика выдать игрокам карточку « Избавление от Плохой Кармы» или позволить перебросить один провал. Обычно это первый провал за ночь. Такая возможность позволит игрокам немного перевести дух под ветерком перемен, пока они не начнут подозревать, что у их противников есть такое же преимущество.

Пример: Ходящий по Стеклу Рагабаш Ожог наконец смог ударить заражённую Вирмом телохранительницу. Его последний выстрел угодил женщине в ногу, и она, крича от боли, выпала на улицу под проливной дождь. В духе фильмов Джона Ву, которые Ли, игрок Ожога, недавно посмотрел, он решает привнести немного драматизма. Он хочет добраться до неё, разбежавшись и броситься ничком на тротуар, чтобы проскользить по мокрой земле. Затем он приставит ствол к её лбу и выстрелит так, что её мозги разлетятся по всей обочине. Рассказчик Стэн разрешает ему предпринять действие, но поднимает сложность до 9. У Ли Ловкость 3 и Стрельба 2. Он выбрасывает 4, 7, 5, 8 и 1. У него не было успехов и он выбросил единицу. Ли садится с ошеломлённым выражением лица, и Стэн говорит, что Ожог разбежался и скользнул про тротуару только для того, чтобы промазать по упавшей телохранительнице, поскольку его пистолет попал в решётку коллектора и вырвался из его ладони. Наконец он остановился… прямо у ног Первого отряда Пентекс, прибывшего в качестве подкрепления. Иногда когти надёжней оружия…

Автоматические успехи

Вы знаете, как это делается, и ваш Гару конечно знает как минимум столько же, сколько и вы. Это же так просто, так зачем делать бросок? Незачем. Некоторые задачи настолько просты, что ваш персонаж мог бы выполнить их во сне. Бросок в такой ситуации просто ненужен. В этом случае «Оборотень» использует систему автоматических успехов для рутинных действий.

Если количество кубиков в запасе равно или больше сложности действия, персонаж автоматически достигает успеха. Нет нужды в кубиках, история продолжается. Однако в некоторых случаях система не работает. Так, её нельзя использовать в бою и других стрессовых ситуациях, поскольку засчитывается незначительный успех. Как если бы вы выкинули только один успех на кубике. Но для часто повторяющихся и базовых действий система вполне подходит. Конечно, если вы хотите сделать бросок – например, если вы хотите выкинуть побольше успехов — то вы всегда можете его сделать. Если вас не устраивает система автоматических успехов, то не используйте её.

Другой способ получить автоматический успех – это трата пункта Силы Воли. Хотя бросок всё ещё нужно делать, трата пункта Силы Воли добавляет один успех. Можно использовать только один за ход, и у Силы Воли есть свой предел, так что не стоит этим злоупотреблять. Тем не менее, это необходимая вещь в тех случаях, когда ставки высоки.

Пробуйте снова и снова

Неудача идёт за неудачей, и стресс влечёт за собой ещё больший стресс. Когда персонажу что-то не удаётся, он впадает в уныние и расстройство. В этом случае он не может показать себя с лучшей стороны, часто отвлекается и вызывает вопросы. Чтобы отразить это состояние, рассказчик должен увеличивать сложность действия за каждую неудачу персонажа. За каждую предпринятую и неудавшуюся попытку сложность

должна возрастать на 1. Следующая на 2, и так до 4-х, пока сложность не станет непреодолимой.

Примерами применения подобной системы могут служить вскрытие замка при помощи отмычки, взлом компьютерной системы или допрос заключённого. Если вы не повернули тумблер, не обошли защитную программу или не смогли заставить вашу «птичку» петь с первого раза, то вряд ли вы сможете сделать это в дальнейшем, предпринимая попытку за попыткой.

Однако рассказчику не всегда стоит придерживаться этого правила. Многие ситуации и без того стрессовые и не требуют дополнительных усложнений. Например, неудавшаяся попытка поцарапать противника, обнаружение засады или преследование добычи на городских улицах – стрессовые сами по себе. Неудачи в них ведут к разочарованию и провалу будущих попыток, хотя некоторые из них могут потребовать броска Ярости.

Пример: Вестон, Аруну Чёрных Фурий, надо перебраться через стену посольства. На ней достаточно поручней, кроме того эта часть улицы утопает в тени. Джеси, игрок Вестон, кидает Ловкость + Атлетика (сложность 6), чтобы начать карабкаться по стене. Джеси не выбрасывает ни одного успеха, и рассказчик сообщает ей, что она оступилась и соскользнула вниз по стене на тротуар, оцарав предплечье и колено. Немного разочаровавшись, Вестон решает ещё раз попытать счастья, но рассказчик поднимает сложность до 7. Получив новую порцию царапин, Вестон снова оказывается на земле. Она предпринимает ещё одну попытку забраться на стену, на этот раз со сложностью 8, что отражает её возросшее волнение. Вестон предстоит долгое восхождение и возможно долгая ночь.

Сложность и успехи

3 Лёгкое (переставить программу)

4 Рутинное (поменять колесо)

5 Простое (подключить видеомагнитофон)

6 Стандартное (выстрелить из пистолета)

7 Непростое (заменить саунд-систему в машине)

8 Сложное (заменить неисправный мотор)

9 Сверхсложное (починить этот мотор, не имея при себе деталей)

10 Почти невозможное (выскочить через окно движущегося автомобиля)

Степени успеха

Один успех На грани (поддерживать работу сломанного холодильника до приезда ремонтника)

Два успеха Среднее (самостоятельный ремонт: выглядит жутко, но работает)

Три успеха Полный (починить так, что стал как новенький)

Четыре успеха Из ряда вон (повысить характеристики машины во время ремонта)

Пять и больше Феноменально (создать шедевр)

Множественные действия

Иногда персонаж может попытаться предпринять больше, чем одно действие за ход, например, выстрелить из пистолета по трём целям, вскарабкаться на дерево и не зашуметь при этом или ударить кого-нибудь битой и убежать. Во всех этих случаях игрок должен сделать бросок, но на каждое действие накладывается штраф.

Сначала необходимо определить количество действий, которые персонаж собирается сделать за ход. Затем отнять количество кубиков, равное количеству ходов от числа кубиков запаса первого действия. Следующее действие теряет тоже самое количество кубиков + 1 дополнительный кубик (эффект куммулятивен). Если запас кубиков какого-либо действия падает до нуля, то персонаж не может предпринять действие. Он просто не может его выполнить.

Пример: Дэрон хочет чтобы его персонаж Лесная Тень вышиб зубы парню, который над ним издевается, избежав удара от двух бандитов с обеих сторон от него. У Рагабаша Красных Когтей Ловкость 3, Драка 4 и Уклонение 3. Дерон подсчитывает запас кубиков для первого действия (Ловкость 3 + Драка 4). Затем он отнимает от семи три кубика (потому что собирается предпринять 3 действия). Его итоговый запас равен 4. Запас первого уклонения равен 6 (Ловкость 3 + Уклонение 3), минус 4 (3 из первого действия + 1 сверху), итого запас равен 2. Запас кубиков последнего действия равен 1 (6 минус 3 за первое действие + 2 за предыдущие два действия). Лесной Тени лучше молиться, чтобы бандитам не повезло с броском на драку.

Ярость может коренным образом изменить эту ситуацию, так как даёт Гару возможность предпринимать дополнительные действия за ход безо всяких штрафов.

Усложнённые правила

Предыдущие правила – всё, что вам нужно, чтобы начать играть. Если ваша игра строится больше на отыгрыше, чем на механике бросков, то это всё, что вам нужно для того, чтобы успешно провести игру. Однако эти правила покрывают отнюдь не все аспекты. Ситуация может сильно осложниться в процессе игры, совсем как в жизни, и правила должны полностью отражать этот факт. К примеру, что если ваш персонаж будет пытаться провести действие, а кто-то будет пытаться этому помешать? Или если кто-то из сопартийцев решит ему помочь?

Ниже описаны различные способы, которые помогут отразить подобные обстоятельства в игре и позволят продолжить историю без лишних споров. Они не обязательны, но помогают добавить в историю саспенса и реализма. Это дополнительные правила просты, эффективны и созданы для того, чтобы отражать разнообразие ситуаций. Более специфичные обстоятельства нашли своё отражение в следующей главе.

Продлённые действия

Для того чтобы удачно выполнить какую-либо задачу, иногда требуется выкинуть больше одного успеха. Персонажу может потребоваться провести ночь в библиотеке, отыскивая среди данных дочерних компаний настоящего владельца главного офиса. Упомянутую ранее стену посольства тоже нельзя пересечь за один ход. Когда для выполнения действия требуется один успех, оно называется *простым*. Когда для того, чтобы достичь хотя бы незначительного успеха в деле, требуется выкинуть несколько успехов, это называется *продлённое действие.* Простые действия обычно довольно рутинные, однако использование продлённых действий в процессе игры открывает новые возможности.

При продлённом действии вы бросаете свой запас кубиков снова и снова определённое число ходов, стараясь набрать необходимое число успехов. Скажем, ваш персонаж на своих двоих гнался за вампиром по городской улице. Пиявка вырвался вперёд, забежал на подземную парковку и захлопнул раздвижную дверь прямо перед вашим носом. Рассказчик назначает 15 успехов на то, чтобы разделаться с дверью, однако добыча удаляется с каждым ходом, и у неё есть шанс спрятаться получше. В конце концов, вы наберёте нужное количество, но где она будет в этот момент? Рассказчик является последней инстанцией в ситуациях, требующих продлённых действий.

Обычно вы можете использовать столько ходов, сколько нужно для завершения действия. Тем не менее «Оборотень» - это игра, где время – роскошь, которую редком можешь себе позволить. При провале продлённого действия всё возвращается на круги своя. Провал сжигает все ваши накопленные успехи, и вы начинаете с нуля. В худшем случае Рассказчик может решить, что вы даже не можете начать из-за провала – это зависит от действия. Примите свою неудачу и двигайтесь дальше. Поскольку некоторые специфические ситуации требуют особых продлённых действий, они

описаны ниже в Шестой главе: Система и Драма. Важно понимать, что поскольку они требуют большого количества бросков, их не следуют включать в игры, сфокусированные на отыгрыше.

Пример: Ограбление не задалось. Если всё станет ещё хуже, то Вестон не только не сможет добраться до Флибустьеров, но ей, вероятно, не удастся спастись. Покинув здание, Вестон застряла на территории комплекса. Из своего убежища – кустов, опоясывающих постамент садовой статуи, она видит прожектора и охрану, прочёсывающую прилегающую территорию. Искомая чаша у неё в рюкзаке, но сама она далека от спасения. Самое лучшее для неё сейчас — это сидеть тихо и ждать, пока всё не успокоится.

Рассказчик решает, что ей нужно выкинуть 16 успехов на продлённое действие Выносливость + Скрытность (сложность 7) для того, чтобы успешно прятаться, пока охрана не прекратит поиски. Джейси, игрок Вестон, делает по броску за каждые полчаса, надеясь, что избежит провала. После четырёх игровых часов и восьми бросков, она набирает нужное число успехов. Отряд охраны прекращает поиски и возвращается на пост. Теперь всё, что ей остаётся — это постараться покинуть комплекс, без срабатывания сигнализации.

Состязание

Простого уровня сложности может быть не достаточно для отражения борьбы двух персонажей. Что если один персонаж преследует другого на машине. Кто победит? Тот, кто пытается поймать противника, или тот, кто избегает поимки? В этом случае игрок может сделать *состязательный бросок*. Оба бросают кубики со сложностью, устанавливаемой в соответствии с Чертой. Тот, кто выбросил большее количество успехов, побеждает в состязании. Однако можно набрать только то количество успехов, которое получилось с вычетом успехов противника. Иными словами, успехи противника вычитаются из ваших. Если вы выкинули 4 успеха, а ваш

оппонент – 3, то у вас остаётся 1, незначительный успех. По большей части, вам вообще повезло, что вы выиграли. Даже если противник не победил, он всё равно уменьшил эффект от ваших усилий.

Некоторые действия (такие как арм-рестлинг или спор) могут быть одновременно и продлёнными действиями и сопротивлением. В этом случае один из противников должен набрать определённое количество успехов для победы. Каждый успех сверх числа успехов, набранных противником в данный ход, включается в счёт. Побеждает тот, кто первым наберёт указанное число успехов.

Пример: Глаза Ветра точно знает, что Красный Клык ошибается. Конечно, он вожак стаи, но Глаза Ветра не верит в то, что атаковать главный вход медицинского учреждения — это хороший выход. Однако Красный Клык отвергает план верворона-проводника: затаиться в мусорных баках с чёрного хода. Глаза Ветра не хочет бросать официальный вызов, поэтому ему нужно убедиться в том, что они не идут на верную смерть.

Келли, игрок Глаз Ветра, и Рассказчик отыгрывают внутреннюю борьбу, и Келли решает усмирить темперамент Красного Клыка и избежать прямой конфронтации, которая наверняка приведёт к Вызову. Затем рассказчик назначает Келли бросок Обаяние (4) + Лидерство (2) и состязательный бросок Красного Клыка Обаяние (3) + Лидерство (4). Келли кидает 6 кубиков со сложностью 8, затем рассказчик кидает 7 кубиков с той же сложностью. Келли набирает 4 успеха, в то время как рассказчик только 2. Глаза Ветра высказывает свою просьбу и Красный Коготь отступает, чтобы доверить более мудрому Гару вести атаку, ничья честь не задета.

Командная работа

Ни один оборотень не работает в одиночку. Стая – это живое доказательство того, что сила в количестве. В некоторых ситуациях, таких,

например, как поиск свительства о смерти в большом хранилище или попытка перевернуть машину, персонажи могут решить действовать сообща во имя успеха. Если рассказчик решит, что ситуация допускает командную работу, то два или больше персонажей могут разделить броски и объединить успехи. Тем не менее, они не могут объединять свои Черты в один большой запас кубиков.

Командная работа эффективна во многих ситуациях, хорошо скоординированная атака целой стаи приведёт приведёт к куда более серьёзной победе, чем один сильный Гару, действующий в одиночку. Преследование добычи становится легче, когда есть пара-тройка лишних глаз. Тем не менее иногда содействие может оказаться даже хуже, чем бесполезным. Двое человек, пытающиеся убедить охрану пустить их в клуб, могут добиться обратного результата, точно так же как группа, начавшая ремонт машины, может сделать что-то, что только сильнее её поломает. Другими словами провал одного персонаж может загубить всю работу.

Золотое правило

Это самое важное правило, и единственное, которому необходимо следовать: *никаких правил.* Оно означает, что вы ничего никому не должны. Если вам что-то не нравится, поменяйте. Мы постарались создать простую систему, которую можно использовать для отображения целого ряда жизненных ситуаций (и, очевидно, мы считаем, что она неплохо справляется). Тем не менее, нет предела человеческой фантазии и творчеству. Не все наши правила будут работать в ваших историях — тогда просто измените их. Отыграйте сессию без единого броска. Или расчертите карту и сыграйте тактическое нападение на склад. Делайте то, что захотите. Эта книга не больше, чем сборник указаний, решений и идей. Правила – всего лишь способ помочь перенести дух Мира Тьмы в формат игры. Но все эти правила – лишь помощь, а не предписание. Правильным выходом будет

работать с тем, что у вас лучше всего выходит. Мы дали вам инструменты, с которым вы можете создать всё, что захотите.

Пробуйте

Итак, здесь все базовые правила. Оставшиеся – это их вариации. Все остальные правила вращаются вокруг того, что было описано на нескольких последних страницах. Если вы их поняли, то вперёд. Соберите пару-тройку друзей и начинайте игру. Если нет, прочитайте их ещё раз. Возьмите кубики и сделайте пару бросков. Практика откладывается в голове лучше, чем простое представление.

Скажем, Скрепка, наш угощик машин, сейчас бежит, оставив позади упомяный автомобиль у телефонного столба. Сегодня он через многое прошёл и решает опробовать свой злополучный самопальный обрез на бандитах, которые следуют за ним. Сложность выстрела в этой ситуации равна 6. Возьмите 3 кубика Ловкости Скрепки и 1 Огнестрельного оружия, что составит 4 кубика в запасе. Неплохо, но не более того. Сделайте бросок. Подсчитайте успехи, не забыв, что каждая единица вычёркивает 1. Вы подстрелили кого-нибудь? Или провалились? Чем больше вы выкинули успехов, тем аккуратнее (и опаснее) был ваш выстрел. Также это повысит вероятность того, что тот парень не ответит выстрелом на выстрел.

Затем попробуем продлённое действие и бросок на сопротивление. Скажем, в этой сцене происходит спор на собрании племени, и юный волчонок пытается победить в нём при помощи очков Мудрости. При подобном споре возникает необходимость в целой серии бросков, каждый из которых будет складываться из различных Черт и с разной сложностью. Вам необходимо набрать 5 или больше успехов для того, чтобы отстоять свою точку зрение, и отстоять её мудро, чтобы повысить свою Славу. Провал ликвидирует все набранные успехи, и над вашими доводами могут просто посмеяться.

Первый бросок: каждый игрок бросает Обаяние + Экспрессия, сложность равна Смекалка + 3 (иногда у дебатов есть вступление и послесловие).

Второй и третий бросок: когда спор разгорается, каждый игрок бросает Интеллект + Экспрессия, сложность равна Интеллект + Экспрессия противника.

Четвёртый бросок (а также все последующие): каждый игрок делает бросок Манипуляция + Экспрессия (сложность Смекалка + Экспрессия оппонента) чтобы выявить, чьё мнение оказалось решающим.

Примеры бросков

Эта система была создана достаточно гибкой. В конце концов, в ней больше 270 различных сочетаний Атрибутов и Способностей. Эта ошеломляющая цифра – только начало, она не включает в себя такие дополнительные факторы, как Таланты, Навыки и Знания, которые можно приобрести в процессе игры. В этом случае, у вас появляется огромное количество бросков, каждый из которых отображает действие истории. Нижеследующие примеры, как правило, отражают наиболее часто возникающие игровые ситуации:

- Вы хотите выказать всё возможное уважение высоко-ранговым старейшинам своего племени. Бросок Смекалка + Этикет (сложность 8).
- Вы стоите и наблюдаете, как вся ваша стая погружается в сон. Сделайте бросок Выносливость + Бдительность (сложность 7) чтобы увидеть насколько вы будете бодрым, когда вампиры наконец нападут.
- Вы стараетесь отвлечь охранника левой рукой, выхватая правой нож из-за пояса. Сделайте бросок Ловкость + Уклонение (сложность Восприятие + Бдительность охранника).
- Танцор Чёрной Спирали подкрадывается к вам по потолку! Бросьте Восприятие + Бдительность (сложность 9), чтобы заметить его появление.

•Толпа злится и требует крови вашего Родича. Киньте Обаяние + Лидерство (сложность 7), чтобы экспромтом прочесть речь и спасти чужую жизнь. Вам потребуется 4 успеха для того, чтобы убедить толпу оставить его в покое.

•Ваш главный противник собирается рассказать собственную версию собравшимся старейшинам общины. Бросьте Восприятие + Исполнение (сложность 6), чтобы вычислить, как хорошо ему удалось обратить совет против вас.

•После многочасового допроса бросьте Выносливость + Игра (сложность 8), чтобы продолжать придерживаться ранее проработанной версии. 5 успехов помогут вам убедить дознавателей в том, что вы говорите правду.

•Вы учите уму-разуму брехливого щенка, подняв его с пола за ворот. Бросьте Сила + Запугивание (сложность 8) для того, чтобы показать ему его место.

•Внезапно парень выкинул корову из грузовика, за которым вы гнались на машине. Бросьте Смекалка + Вождение (сложность 6), чтобы попытаться вовремя увернуться.

•Можете ли вы отвлечь человека, дрессирующего доберманов, на срок достаточный, чтобы кто-то смог прокрасться мимо? Бросьте Манипуляция + Знание Животных (сложность 7).

•Соврал ли доктор, когда говорил о том, когда именно пациент приходил к нему лечиться? Киньте Восприятие + Расследование (сложность 7).

•Вы пытаетесь подъехать вплотную к преследуемому грузовику, чтобы ваши друзья могли залезть на него. Сделайте продлённый бросок Ловкость + Вождение, и состязательный бросок за водителя грузовика Смекалка + Вождение. Если вы наберёте на пять конечных бросков больше, чем он, то вы

в верном положении. Если он наберёт на пять больше, он заставит вас отклониться.

- Чтобы предотвратить взрыв устройства, вам нужно оторвать вот эту красную штуку от той серой штуковины. Бросьте Силу + Ремёсла (сложность 6).

- Человеческая мимика сложна для восприятия люпуса. Что значит это выражение лица? Бросьте Манипуляция + Эмпатия (сложность 6), чтобы понять это.

- На каком языке она говорит? Киньте Интеллект + Расследование (сложность 9).

- Нужно долго бежать, если вы хотите оторваться от преследователей. Сделайте продлённый бросок Выносливость + Атлетика (сложность 6). Если вы наберёте 15 успехов, вы оставите их позади.

- Какая именно система сигнализации у библиотеки колледжа? Бросьте Восприятие + Безопасность (сложность 6)

- Вы пытаетесь привлечь внимание противника, проткнув ножом его руку и дубовую стойку бара. Бросьте Силу + Фехтование (сложность 6).

Термины игры

Здесь приведены те термины, с которыми игроки-новички, новоиспечённые рассказчики и некоторые невежественные ветераны могут быть не знакомы.

Способность: эта Черта описывает скорее то, что персонаж знает и выучил, чем его физические и психологические особенности. Способности это такие Черты, как Запугивание, Стрельба и Оккультизм.

Действие: это отражение поступка, сознательного психического, социального или ментального действия. Когда игроки объявляют, что их характеры что-то делают, они объявляют действие.

Преимущество: в эту категорию входят мистические способности персонажа (такие как Дары и обряды) и Дополнения.

Атрибуты: эти Черты описывают прирождённые возможности персонажа. Это такие вещи, как Сила, Обаяние и Интеллект.

Провал: 1) когда при броске выпадает единица, которая отменяет успех. 2) Опасная неудача, когда при броске выпадает одна и более единиц и ни одного успеха на d10 за одно действие.

Персонаж: каждый игрок создаёт персонажа с индивидуальным характером, которого он отыгрывает в течение хроники. Также этот термин можно применить к любой личности, здесь мы использовали его для описания игрового персонажа.

Запас кубиков: количество кубиков, которое находится в ваших руках после сложения различных Черт. Число кубиков для броска.

Сложность: число от 2 до 10, оценивающее сложность действия для персонажа. Игрок должен выкинуть число равное или больше сложности хотя бы на одном кубике.

Промежуток: время, прошедшее между сценами, когда нет отыгрыша и не используются ходы. Действия всё же могут происходить, и рассказчик может описывать их, но время в целом проходит быстрее.

Продлённое действие: действие, которое требует некоторого количество успехов, набираемых в течение нескольких бросков, чтобы быть успешно выполненным.

Здоровье: Оценка опасности ран и повреждений персонажа.

Пункты: временное значение таких Черт, как Сила воли и Ярость – на листе отмечены квадратами, а не кружками.

Рейтинг: число, описывающее постоянное значение Черты. Чаще всего, это число в промежутке от 1 до 5. Некоторые рейтинги могут иметь значения от 1 до 10.

Рефлекс: ситуация, в которой кубики можно бросить, но тем не менее это не является действием, и не имеет штрафов к запасу кубиков. Пример

рефлекса – бросок на поглощение и бросок Силы воли на сопротивление ментальному контролю.

Состязательный бросок: ситуация, в которой два разных персонажа противостоят друг другу. Оба сравнивают число успехов, и персонаж, набравший больше, побеждает.

Сцена: одиночный эпизод истории. Время и место, в которых действия и события идут друг за другом. Сцена часто является высшей точкой драматичности в истории.

Счёт: временное значение Черты или комбинации Черт, используемое в одиночном броске.

Простое действие: действие, которое для удачного завершения требует от игрока всего одного успеха, хотя большее количество успехов показывают лучший результат.

Рассказчик: тот, кто создаёт историю и ведёт её, играя роль за всех персонажей, кроме тех, что взяли себе игроки. Также оценивает действия, которые совершают игроки.

Система: особый набор рекомендаций, используемых в некоторых ситуациях; правила, которые помогают рассчитать бросок для создания драматического действа.

Черта: любой Атрибут, Способность, Преимущество или другой показатель персонажа, который имеет числовое выражение (в точках).

Труппа: группа игроков, включая рассказчика, которые играют в «Оборотень: Апокалипсис», как правило, на регулярной основе.

Распорядитель Поединков отступил к границе периметра, и противники начали осторожно кружить напротив друг друга. Наконец, он опустил руку, и эти двое взорвались рыком, похожим на раскаты грома.

Когда Юлл бросился к её глотке, Карин подумала, что это уловка, и запоздалый уворот не спас её от ужасных когтей. Кровь хлынула толчками, но она даже не дёрнулась. Вместо этого, она кинулась вниз и вогнала собственные когти в живот Аруна. Он одобрительно заворчал, удивлённый силой атаки. Карин даже ухом не повела, почти забыв, что это не битва до смерти. Шерсть летела во все стороны, трескались кости и рвались сухожилия. Если противник и бил в ответ, она этого не заметила. Только когда Юлл рухнул на землю, а его густой мех напитался красным, она прекратила драку. Дочь Ярла ждала, пока он не поднимется, и, видя, что её враг колеблется и избегает её взгляда, приняла решение.

— Вставай, — сказала она, и голос её был низким и скрипучим. Рана на горле оказалась глубже, чем она предполагала, и, это она знала точно, ещё много холодных ночей её будет мучить боль. Может быть, останутся шрамы. Юлл неверяще глядел на Карин, пока она не подхватила его за окровавленное плечо и не вздёрнула на ноги.

— Я сказала ВСТАТЬ!

— Победа за тобой — наконец прогрохотал Арун. — Мои жизнь и кровь за тобой, ты в праве пожрать моё бьющееся сердце, если пожелаешь того.

Он смотрел на неё, и в его глазах полыхала гордость, затем он опустил их, окончательно признавая поражение.

Филодокс качнула головой:

— Разве я не просила тебя решить всё миром?

Его голова снова поднялась, и с морды сорвалось новое облачко пара. Она сверлила его взглядом, холодным как лёд.

— Ни один Фенрир не боится смерти, Юлл. И ты меньше всех остальных. Умирать – слишком просто для нас. — Её взгляд стал ещё

холодней, когда она заметила нахмуренные брови и напрягшиеся мышцы. — Твоя жизнь принадлежит мне, и я приказываю тебе встать на ненавистный, прерванный путь – я приказываю тебе остаться на моей стороне и сражаться, неважно, сколько будет противников! Я приказываю тебе тратить свою силу в битвах с врагом! — она обернулась и прошествовала вдоль ряда собравшихся Фенриров. — Ни от кого из вас я не прошу большего! Ни один из вас не умрёт без моего разрешения — вы живёте, чтобы сражаться на моей войне, ***нашей*** *войне, войне Великого Фенрира!»*

К биению её сердца и пульсации ран добавился третий ритм — разнообразный бой, издаваемый всеми присутствующими Потомками, которые стучали ногами, палками, били в барабаны и во всё, что было под рукой, сливаясь в унисон. Они пели её имя, и в этом ритме был пульс жизни, септа и самых сильных и свирепых воинов Геи. Позади неё стоял Юлл, держась на чистой воле и достоинстве, соперник, проливший её кровь, как и она — его. Но они более не были соперниками. Теперь он был её кровным братом, её щитоносцем. Он будет с ней до самого Рагнорёка — он и септ. Её септ, для которого Карин Ярлсдоттир стала Грейфиней и вожаком.

Глава шестая: Система и драма

Развитие персонажа

В этом разделе описывается, как растёт (или убывает) сила, способности и статус персонажа в обществе Гару.

Очки опыта

Пока мы живы, мы учимся — и в процессе обучения растём. Так или иначе, но через очевидные или глубокие мнения, люди познают факты, идеи и новые взгляды на старые концепции. Это происходит в процессе движения к своим целям и, в конечном счёте, движения к тому, кем мы хотим стать. Если это применимо к людям, значит, применимо и к оборотням.

По ходу истории персонажи получают множество уроков. Некоторые из них общие: «подходи к добыче с подветренной стороны» или «всегда запирай дверь машины». Другие больше ориентированы на историю «Страж убил свою сестру во время Первого Обращения» или «септ на севере штата считает нас дерзкими нарушителями». Хотя подобные уроки и являются существенным опытом, как правило, нет необходимости заносить их в лист персонажа. Игрок всего лишь держит их в голове, пока играет. Тем не менее, временами игрок узнаёт вещи, которые стоит записать. Эта форма обучения показывается через использование очков опыта.

В конце каждой игровой сессии, рассказчик раздаёт очки опыта каждому персонажу. Игроки подсчитывают, как много очков они получили. Они могут потратить их на увеличение Черт в их листе.

Рассказчик должен хорошо сбалансировать количество очков. Если дать слишком мало, игроки разочаруются из-за того, что персонаж не развивается. Если дать слишком много, персонажи станут сильнее, чем те, кого рассказчик *разумно* им противопоставляет. Также баланс может варьироваться в зависимости от того, играете ли вы еженедельную или

ежемесячную хронику. Следуйте данным указаниям, но не бойтесь эксперементировать до тех пор, пока не отыщете нужный баланс.

В конце каждой главы

Начисляйте персонажу очки опыта в конце каждой главы (игровой сессии), и начисляйте от 1 до 5 очков каждому. Независимо от того, была работа стаи успешной или провальной, все принимавшие участие получают очко.

- Одно очко – автоматическое. Каждое персонаж получает очко за сессию.
- Одно очко – за то, чему персонаж научился. Попросите игрока описать, какой урок получил его персонаж в течение игры. Чему бы он ни научился, присуждайте очко.
- Одно очко – за актёрскую игру. Эта награда для игрока, который демострировал исключительный отыгрыш. Если его игра соответсвовала замыслу, а персонаж был выразительным, наградите игрока опытом. Обычно оно присуждается тому члену труппы, чей отыгрыш был лучшим в этой сессии, но вы вполне можете наградить всех за полноценное представление.
- Одно очко – за концепт. Отдайте это очку игроку, который проделал большую работу, отыгрывая концепт своего персонажа. Это могло принести как пользу, так и вред стае, но решать в итоге вам, заработал ли игрок дополнительный опыт.
- Одно очко – за героизм. Когда персонаж рискует жизнью или конечностями для остальных, например, прикрывает товарища своим телом как щитом от серебряных пуль или получает аггравированные повреждения в бою с Бейном, давая стае время на отступление, дайте ему одно очко (предполагается, что он выжил). Тем не менее, принять участие в кулачном бою или разорвать вооружённого бандита на части – не подойдёт. «Оборотень» сфокусирован на героизме, так что только действия «сверх своего долга» заслуживают награды. Точно так же как нырнуть в Улей или

встать на рельсы и ждать поезда – это не героизм, это тупость. И награда за тупость будет куда более щедрой и неприятной.

В конце каждой истории

В конце истории вы можете выдать кажому персонажу ещё по три очка опыта в дополнение к тем, что выдаются в конце главы.

- Один пункт – за успешное завершение. Если стая выполнила все мисии и задачи, каждый получает опыт. Вы можете дать это очко, даже если они справились кое-как, если достигли хотя бы незначительного успеха.
- Одно очко – за опасность. Если персонаж пребывал в большой опасности в течение истории: угроза для жизни, тела или души – и спасся, он заработал один пункт.
- Одно очко – за мудрость. Если игрок продемонстрировал редкую находчивость и смекалку, либо разработал план, принесший стае успех, наградите его опытом.

Иногда вам хочется дать игрокам больше опыта. Возможно, вы хотите, чтобы персонажи развивались быстрее. В таком случае, просто создайте новую категорию распределения очков опыта.

Трата очков опыта

Как говорилось ранее, очки опыта можно тратить на улучшение Черт. Цена увеличения одних Черт отличается от других (см. таблицу). Стоимость большинства Черт (но не Даров) базируется на умножении существующего рейтинга на некоторое число. Так, если игрок хочет поднять Драку со 2-ой точки на 3-ю, он должен потратить 4 очка опыта. Для того чтобы выучить Дар четвёртого уровня (своего покровителя) необходимо потратить 12 очков. Если персонаж хочет получить Способность, которой у него пока нет (ни одной точки), то он должен потратить 3 очка (покупка «новой» способности). Способность может поднимать только на одну точку в течение истории – ни больше.

Трата очков опыта

Черта	**Стоимость**
Атрибут	текущее значение х 4
Способность	текущее значение х 2
Новая способность	3
Дар	значение Дара х 3
Дар другой породы/покровительства/стаи	значение Дара х 5
Ярость	текущее значение
Гносис	текущее значение х 2
Сила воли	текущее значение

Дополнение

Исключая дополнение Тотем, игрок не может менять Черты дополнения за очки опыта. Только в ходе игровых событий персонаж может увеличить или уменьшить свои дополнения. Например, персонаж может завести несколько серьёзных связей в городе, подняв свой уровень Контактов. Точно так же, он может потратить часть своих ресурсов или потерять их в результате несчастного случая или неудачной игры. В этом случае может также понизиться уровень Контактов. Рассказчик должен отмечать изменения. Если игрок хочет поднять своё дополнение, рассказчик должен предоставить игроку список задач, выполнить которые необходимо для успешного развития. (Игрок может знать, а может и не знать, что он должен делать!) Для того чтобы поднять Ресурсы, к примеру, персонаж должен произвести просчитанные вложения капитала. В целом, изменения в Ресурсах проявляются постепенно в ходе истории (или даже хроники!), но эффектный успех либо неудача приводят к последующим повышениям либо понижениям больше, чем на одну точку за раз.

Дополнение Тотем – единственное дополнение, которое можно увеличить за очки опыта. Каждый член стаи и все разом могут тратить очки опыта на усиление тотема (стоит уточнить, что тотем замечает, кто из стаи

самый «щедрый» и искренний…). Каждый пункт дополнения Тотема стоит 3 очка опыта, тем не менее, все ещё требуется отыгрыш, чтобы объяснить, как именно он укрепляет отнышения с тотемом стаи.

Приобретение пунктов Ярости

Персонаж может потратить очки опыты на приобретения пунктов постоянной Ярости. Тем не менее, Ярость как огонь: одновременно и полезна и опасна. Большое пламя лучше греет, на нём проще готовить, но также и проще потерять контроль и сгореть дотла. Хотя увеличение значения Ярости даёт больше возможности, это также увеличивает возможность впасть в безумие. Получить пункты Ярости можно разными путями: потеря членов стаи, проведение обрядов в каэрнах Ярости или наблюдение за тем, как отравляют или «обустраивают» здоровые земли – лишь часть обстоятельств, при которых допускается повышение уровня Ярости.

Приобретение пунктов Гносиса

Как и в случае с Яростью, игрок может повышать уровень постоянного Гносиса за очки опыта. Чем больше персонаж общается с духами, тем больше у персонажа Гносиса (потенциального), который он тратит и тем легче он его находит. Если персонаж желает повысить свой постоянный Гносис, то он должен либо пройти квест в Умбре, либо отыскать видение в каэрне или научиться этому у Теурга.

Приобретение пунктов Силы воли

Хотя приобретение постоянной Силы воли стоит дешевле, получить её в ходе игры немного труднее. Рассказчик может определить особые условия, при которых она увеличивается. Самый очевидный пример: при окончании квеста либо когда Гару встречается лицом к лицу со своим страхом и не показывает слабины. Впрочем, как и всегда, игроки и Рассказчик вправе смело использовать своё воображение.

К сожалению, постоянная Сила воли так же может быть потеряна. Так же как победа поддерживает человеческую убеждённость, поражение может пошатнуть его веру в себя. Если игрок проваливает бросок Силы воли, персонаж теряет пункт постоянной Силы воли. Эта потеря никак не относится к Дарам, так что персонаж не может терять Силу Воли, когда Дар для активации требует подобного броска.

Отыгрывайте

Рассказчик не должен диктовать, когда и куда идёт каждое отдельное очко опыта. (В конце концов, персонаж принадлежит игроку). Тем не менее, рассказчик должен соблюдать благоразумие относительно того, какие траты можно одобрить. Игрок может повысить только те Черты, которые персонаж использовал или изучал в течение истории. При этом не обязательно использовать их успешно. Часто мы быстрее учимся на ошибках, чем на успехах.

Увеличение Черт должно плавно вливаться в историю. Может ли Арун Эрик получить точку в Хитрости просто потому, что его игрок этого хочет? Нет, пока рассказчик не одобрит это решение. Если Эрик принимал участие в каких-либо интригах во время прошлого приключения или если его собрат по септу из Теневых Лордов дал ему несколько инструкций, тогда конечно. Возможно, у персонажа даже была возможность отработать свои ментальные навыки между историями. С другой стороны вкладывание очков в такие Способности, как Выживание или Запугивание, более соответствующие его типичному стилю жизни, может приниматься без вопросов.

Как правило, игра становится намного ярче, если отыгрываются распределения очков опыта. Зачем просто сообщать: «Мой Арун нашёл духа, который научил его Дару «Почуять серебро», если можно создать великолепное сюжетное ответвление или даже целую историю о его поиске Луны и договора с ней? И точно также трата пунктов опыта на усиливание

тотема предполагает исполнение действий и обрядов, а не просто распределение точек.

Используйте систему распределения опыта для создания такой реалистичности, которая вам понравится. Заставляя игроков искать смысл своего опыта, вы помогаете им глубже развивать характер своих героев.

Награждение Известностью

Оборотни – социальные создания. Этот факт может казаться ироничным в сравнении с их взрывным темпераментом и мощной брутальностью, но даже самый суровый оборотень инстинктивно нуждается в том, чтобы находиться рядом со своими сородичами. Многие Гару быстрее умрут, чем покроют себя позором перед своими товарищами, и ещё больше постараются возвыситься в глазах старейшин. Это повышение в социальном обществе измеряется в Известности. Без неё продвижение в обществе Гару невозможно.

В ходе истории персонаж накапливает временную и (иногда) постоянную Известность. Она не может быть куплена за очки опыта, только заработана во время отыгрыша. Известность представляет собой славу (или позор) заработанную благородными поступками или подвигами.

Рассказчик может наградить Известностью одной из трёх категорий: Слава, Честь или Мудрость. Награду нельзя замещать, поэтому игрок не может конвертировать Мудрость в Честь, несмотря на то, что для повышения ранга ему нужна именно она. Также персонаж может терять Известность, если действует недопустимым способом. К примеру, если персонаж нарушит Литанию, он потеряет лицо и возможно даже своё положение.

Во время игровой сессии, Рассказчик (и/или игроки) должен отслеживать деяния, достойные известности, как хорошей так и плохой. Известность, полученная за эти действия, подсчитывается в конце сессии и заносится в специальные квадраты в листе. Другая возможность – это сохранять пункты Известности до конца истории, когда о благородном

поступке узнает стая. Если рассказчик близко знаком с системой Известности, он может выдавать или отнимать пункты временной Известности во время игры. Подобная манера спасает от утомительного подсчёта, но может замедлить ход игры.

Требования для повышения ранга различны для каждого покровительства, и тому есть причина. Гару, который ведёт себя в соответствии со своим покровителем, вызывает больше уважения, чем тот, что идёт против собственной натуры. Арун может быть великолепным учёным и хранителем знаний, но если он не носит Боевых Шрамов, то приём будет холодным («Да, он вспомнил предания о Грубоглазе, но сможет ли он драться?»), и он не сможет повысить своё положение в племени.

Всякое увеличение Известности касается только временной части, реальный эффект не проявляется в игре до тех пор, пока игрок не наберёт 10 пунктов в какой-либо категории. В этом случае он имеет право повысить постоянное значение Известности. Большая часть наград Известности колеблется между 1-м и 7-ю пунктами, 8 – 10-ю пунктами временной Известности стоит награждать только великие подвиги (например, спасение каэрна в одиночку). На усмотрение Рассказчика, некоторые деяния заслуживают увеличения (или уменьшения) сразу нескольких категорий Известности. Для преступлений, при которых теряется больше, чем 7 пунктов Известности в любой категории, наказание должны быть суровее, нежели простая потеря лица.

В таблице награждения Известностью представлены несколько возможностей заработать Известность в разных категориях. Расказчик не обязан вознаграждать в точности указанной суммой или выдавать её каждый раз, когда персонаж предпринимает действие, указанное в списке. Рассказчик сам решает, насколько важными являются подвиги персонажей. Убийство трёх хорошо вооружённых фомори – важное свершение для Гару 1-го ранга, но для старших подобное – обычная рутина. Более подробный набор

предлагаемых (но не обязательных) вознаграждений Известностью можно найти в книге «Оборотень: Помощник рассказчика».

Таблица примеров награждения Известностью

Слава

Пример поведения	**Награда**
Доказать свою храбрость при опасных, но не смертельных обстоятельствах, участвовать в справедливом поединке	**1**
Спасти раненного; уничтожить небольшую угрозу	**2**
Предотвратить среднюю угрозу; спастись из враждебной части Умбры	**3**
Предотвратить серьёзную угрозу; умереть защищая каэрн (посмертно)	**5**
Победить величайшую опасность; пожертвовать собой ради спасения каэрна и его защитников	**7**
Отказ подчиняться правилам септа; впасть в лисье безумие	**-1**
Не предотвратить порчу каэрна Вирмом	**-3**
Сознательная трусость, приведшая к смерти другого Гару	**-5**

Честь

Пример поведения	**Награда**
Помогать охране каэрна; исполнять свой долг и оказывать услуги септу в течение месяца	**1**
Организовать собрание или обряд наказания; участвовать в поединке; защитить беспомощного человека	**2**
Честно и беспристрастно рассудить спор; защитить Завесу, сокрыв инцидент, из-за которого люди могли бы узнать о существовании Гару	**3**
Быть искренним при встрече с напастью; умереть защищая каэрн (посмертно); защитить беспомощного волка	**5**

Вынести длительные пытки, защищая собрата Гару; принести себя в жертву, спасая каэрн и его защитников	**7**
Заговорить без разрешения на собрании; не защитить беспомощного человека; говорить плохо о другом племени (зависит от обстоятельств)	**-1**
Отвергать законы септа, не выполнять свои постоянные обязанности перед септом и поручения в течение месяца	**-2**
Участвовать в несправедливом поединке; покинуть свой пост	**-3**
Навредить/разрушить Завесу; не защитить беспомощного Гару	**-5**

Мудрость

Пример поведения	**Награда**
Выучить новый обряд; создать тален; бескорыстно вылечить собрата Гару (не из вашей стаи)	**1**
Дать хороший совет; открыть фетиш, следуя таинственным знакам и советам; призвать аватара	**2**
Раскрыть при помощи явных доказательств, что территория или объект «под Вирмом»; удачно завершить квест от духа; побелить кого-либо (включая духа) в состязании загадок	**3**
Предостеречь предсказанием, которое исполнилось в будущем; покончить с угрозой без серьёзного ущерба для Гару	**5**
Отыскать древний заброшенный каэрн, открыть или создать новый Дар	**7**
Отвергать законы септа; впасть в безумие; пропустить Обряд Собрания	**-1**
Иметь плохие отношения с местными Родичами; атаковать превосходящие силы не запрашивая помощь	**-3**
Случайно разрушить мощный и необходимый фетиш	**-5**

Постоянная Известность

Как только персонаж набирает 10 очков временной Известности в одной категории, он должен убедить сородича Гару (того же ранга, что и персонаж, или выше, и не принадлежащего к той же стае) провести Обряд Свершений. Если он проходит успешно, то персонаж повышает своё положение среди Гару, приобретает одно очко постоянной Известности в этой категории; вся его временная Известности в этой категории падает до нуля.

У персонажа, который не может или не хочет найти того, кто мог бы провести обряд, есть альтернатива. Он должен вызвать на поединок старейшину, как только наберёт нужное число временной Известности. Если он побеждает, то приобретает очко постоянной Известности; если же проигрывает – не получает. Этот метод получения постоянной Известности более рискован, но это может быть лучшим выходом для того, чьи отношения с сородичами Гару складываются не очень хорошо.

При некоторых обстоятельствах никто не будет задавать вопросов о ценности подвига, потому что оборотни – героическая расса, и в подобных делах их стандарты высоки. Кто-то может показать исключительную мудрость, смелость или благородство выше всяких ожиданий. В таких случаях рассказчик может просто наградить персонажа точкой постоянной Известности без обряда.

Потеря Известности

Так же как благородные поступки и доблестные подвиги приносят Гару всеобщее уважение, так же неверные суждения и моменты слабости могут навлечь позор на персонажа со стороны старших.

Скажем, Гару победил противника на дуэли, и, проигнорировав мольбу о милосердии, убил его. Это действие без сомнения является нарушением Литании, однако Распорядитель поединков может простить подобное,

посколько победитель впал в безумие Ярости и сожалел впоследствие о содеяном. Оскорблённый Гару потеряет временную Известность, но других последствий не будет. Если же он заводит привычку убивать других Гару в настоящих или спровоцированных «поединках» — и если к тому же оппонент просил пощады — тогда он несомненно должен терять постоянную Известность. Единственный способ повысить свою Известность в условиях интенсивного социального порицания – это доказать старшим, что потеря лица была незаслуженна. Проверки, поручения и квесты – стандартное средство в таких обстоятельствах. Рассказчик может построить историю вокруг восстановления Известности. Затем он же решает, через какое время персонаж «усвоил урок» и прошёл проверку в глазах старших. Решение рассказчика всегда итоговое.

Если у персонажа недостаточно временной Известности, чтобы покрыть недостачу, вызванную потерей, пункт постоянной известности конвертируется в 10 пунктов временной для того, чтобы отразить разницу. К примеру, Колдвелл Огнелиз поддался искушению и вступил в связь с другой Гару. Рассказчик решает, что тот теряет 5 временной Чести и 3 временной Мудрости за это нарушение. У Колдвелла есть 3 постоянной Чести, но только 2 временной. Временная Честь падает до нуля, один пункт постоянной Чести конвертируются в 10 пунктов временной, из которой вычитаются оставшиеся 3 пункта. Колдвелл остаётся с 2 пунктами постоянной Чести и 7 временной. За ночь опрометчивой страсти его могут даже понизить в ранге.

Если персонаж теряет постоянную Известность и это опускает его рейтинг ниже требований наличествующего ранга, то он теряет все выгоды и привиления этого ранга. Однако, он может сохранить знания и Дары своего ранга.

Схватка и Известность.

«Может, ты и врезал ему дважды, но смертельный удар был за мной! Пункт Чести мой!», «Я убил трёх фомори, мне достаётся по одному пункту

Известности за каждого, так?». Повышение Известности за убийство врага всегда было камнем преткновения, так что вот несколько базовых пояснений.

Если атакуют больше одного оппонента, рассказчик должен рассчитать общий уровень угрозы. Четыре Танцора Чёрной Спирали очевидно опаснее одного. Убить четырёх Танцоров Чёрной Спирали стоит 7 пунктов Славы («победить великую опасность»), а не 20 (четыре «серьёзных угрозы»).

Если все члены стаи участвовали в убийстве нексусовского Червя, то каждый получает полную долю Известности, как если бы именно он нанёс последний удар. Другими словами, рассказчик может выдать 7 пунктов Славы каждому участнику, неважно, сколько их было: один, трое или дюжина. Конечно, некоторые индивидуалисты могут настаивать на своём почётном праве на большее количество («Я убил двоих Спиралей своими когтями!»), но для остальных Гару стая – это единый организм, стоящий над отдельными её членами.

Особое внимание

Рассказчик должен учитывать требования породы, покровительства и племени при раздаче наград и штрафов. Арун, впавший в лисье бешенство, услышит в свой адрес нечто похуже, чем простые насмешки, поскольку родиться воином – означает соответствовать более высоким стандартам в битве. Точно так же Филодокс, пойманный на чём-нибудь сомнительном, испытает более серьёзный удар по репутации (т.е. больший штраф на Честь), чем, скажем, Галлиард, поскольку Филодокс должен знать правила лучше всех. А Рагабаш может нарушать законы Чести с меньшими штрафами, поскольку от Рагабаша и ожидают плохого поведения. С другой стороны, ему будет куда труднее завоевать Честь, поскольку всем кажется, что он что-то замышляет.

Опциональное правило: Репутация в племени

У каждого племени есть своя репутация среди Гару. Иногда это хорошо, иногда это плохо. Многие не любят Потомство Фенрира по разным причинам, но даже клеветники неохотно признают, что Фенрир – невероятные бойцы, чья храбрость граничит с самоубийством. Подобно этому Фианна хороши в пении и сказительстве, Дети Геи – миротворцы, а Ходящие по Стеклу хорошо знают город.

По решению рассказчика персонаж может завоевать Известность, показав «хорошую сторону» племени остальным, как в предыдущих примерах. Показать же «плохой сторону» — Фианна временами слишком много шумят и пьют — может быть наказуемо. Действовать вопреки своему типу — например, странствовать, будучи Ходящим по Стеклу — ничего не добавляет и не убавляет. Рассказчик решает, каким в его игре будет представление о том и или ином племени. Если вы используете это правило, вам следует видеть в нём способ награждения отыгрыша и выстраивания хороших межплеменных отношений, а не источник постоянной Известности. Награда повышением репутации должна быть чем-то большим, чем парой пунктов за историю.

Продвижение в Ранге

Чтобы получить право на продвижение в ранге, персонажу необходимо иметь необходимое количество пунктов постоянной Известности, указанное в таблице ниже, для каждого конкретного ранга. Количество пуктов для каждой категории зависит от покровительства. Например, для достижения следующего ранга Филодоксу 2-го Ранга необходимо 2 пункта Славы, 6 Чести и 2 Мудрости.

Собрать необходимое количество очков – только половина процесса. Также песонаж должен вызвать на поединок оборотня того же или более высокого ранга, которого он желает достичь. Персонаж может выбрать, кого будет вызывать, но именнно старший выбирает предмет состязания, и оно

может быть настолько сложным или лёгким, как он того пожелает. Если персонаж побеждает, старший, связанный обетом, признает новый статус персонажа. Есть несколько стандартных видов состязания, но старший может создать своё собственное или даже просто померяться силами (что включает в себя запугивание, игру или схватку).

Известность

Рагабаш

Ранг	**Любая комбинация**
1 (Клиат)	3
2 (Фостерн)	**7**
3 (Адрен)	13
4 (Атро)	19
5 (Старейший)	25

Теург

Ранг	**Слава**	**Честь**	**Мудрость**
1 (Клиат)	0	0	3
2 (Фостерн)	1	0	5
3 (Адрен)	2	1	7
4 (Атро)	4	2	9
5 (Старейший)	4	9	10

Филодокс

Ранг	**Слава**	**Честь**	**Мудрость**
1 (Клиат)	0	3	0
2 (Фостерн)	1	4	1
3 (Адрен)	2	6	2
4 (Атро)	3	8	4
5 (Старейший)	4	10	9

Галлиард

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиат)	2	0	1
2 (Фостерн)	4	0	2
3 (Адрен)	4	2	4
4 (Атро)	7	2	6
5 (Старейший)	9	5	9

Арун

Ранг	Слава	Честь	Мудрость
1 (Клиат)	2	1	0
2 (Фостерн)	4	1	1
3 (Адрен)	6	3	1
4 (Атро)	9	5	2
5 (Старейший)	10	9	4

Пример получения Известности

Песнь Огня – Галлиард 2-го ранга. У него есть 4 пункта Славы, 3 Чести и 3 Мудрости. Количества его Чести более чем достаточно для 3-го ранга, но ему необходимо получить ещё один пункт Мудрости. Набрав 10 пунктов временной Мудрости, Песнь Огня просит старшего провести для него Обряд Свершений. Старший, видя подходящий потенциал парня, соглашается. На следующем собрании старший проводит обряд, и весь септ признаёт его повышение. Песнь Огня теряет все пункты временной Мудрости и приобретает ещё один пункт постоянной.

Пример повышения Ранга

Теперь Песнь Огня желает провести поединок за 3-ий Ранг. Он встаёт перед Холодом Битвы и бросает вызов умудрённому старшему ради признания. Холод Битвы знает, что у младшего серебрянный язык и хорошие боевые навыки, но, как и у многих братьев его луны, сердце парня правит его

головой. Холод Битвы улыбается и кивает, говоря: «Я соглашусь, если ты бросишь мне вызов должным образом — скажем, с Копьём Небесного Огня в руке». Юный Галлиард стонет, ибо легендарное оружие покоится в самом центре лабиринта Умбры…

Призвав на помощь свою удачу и немного подумав (не будем упоминать пару ночей реального времени), Песнь Огня предстаёт перед Холодом Битвы, размахивая копьём, которое сияет ярко, как молния. Старый ветеран смеётся: «Отлично. Иди и скажи всем, что ты, Песнь Огня, ныне Адрен Фианна! И, парень», — добавляет Холод Битвы менее официальным тоном. — «Я ожидаю услышать историю о том, как было добыто копье, в ближайшие ночи». Песнь отвечает диким воем радости.

Отречение

Случается, что оборотни отказываются от покровительства, под которым родились. Многие Гару видят в этом действии оскорбление Геи, но тем не менее существует способ изменить покровительство: Обряд Отречения. Гару отвергает свой статус и просит другого покровителя. Это означает новое рождения и смерть в прошлой жизни, так что этот шаг не может быть легкомысленным. Он должен отринуть старое имя и потерять все пункты постоянной Известности кроме трёх (что соответствует первому рангу). В конце обряда, он может попросить духа научить его новому Дару его нового покровителя. Он не теряет Дары старого покровительства, которые выучил ранее, но не может постигать новые его Дары.

Как только обряд завершён, оборотень вступает в новую жизнь. И для старых знакомых и возлюбленных (исключая членов стаи) считается дурным тоном говорить с ним с прежней фамильярностью. Только если Гару снова восстановит предыдущий Ранг, он может восстановить прежние отношения.

Зачем отказываться?

Почему Гару может отказаться от чего-то столь фундаментального, как покровительство? Иногда подобное предписывается как наказание за ужасное преступление, которое при этом не требует немедленной смерти. Гораздо чаще — это личный выбор. Иногда юный Гару чувствует себя не в ладах с ролью, выбранной для него, или просто ощущает недостаток целеустремлённости, который можно излечить сменой направления. Старшие делают всё, что могут, для того, чтобы найти лучшее решение, прежде чем будет сделан такой радикальный шаг. Иногда эмоциональная травма – скорбь об утраченной любви или ненависти к себе – заставляет Гару отказаться от всего, что он имеет. Более достойным поводом для отречения является отречение оборотня от свого имени ради сосредоточения на единственной цели (как правило, это месть или особо сложное задание или квест). Как только отринутый достигает своей цели, он обычно возвращает себе своё имя и старый ранг. (С разрешения рассказчика, он может даже повысить свой ранг). К отринутым относятся с подозрением, так как они отказываются нести бремя, дарованное Геей.

Физическое состояние

Повреждения

Раны, полученные от встречи с пулей, машиной на высокой скорости или когтями других оборотней представлены в разделе «Здоровье». У каждого персонажа есть 7 уровней Здоровья. Если персонаж получает повреждения, игрок записывает их в лист персонажа, помечая уровень здоровья. Последний уровень означает текущее состояния персонажа. Если персонажа снова ранят, он перемещается вниз вплоть до состояния Обездвижен. Если же персонаж вылечился, игрок стирает пометки, пока ни одной не останется.

Персонаж может получить следующие 3 типа повреждений:

- *Ударные повреждения* наносятся атакой тупым предметом с относительно низкой скоростью (дубинка, удары, пинки и пр.).

- *Летальные повреждения* наносятся более опасными атаками, которые приводят к кровопотерям, разрывам и переломам (пули, ножи, автомобили, едущие на высокой скорости).
- *Аггравированные повреждения* – тяжёлые повреждения тканей, как правило, сверхъестественные по происхождению. Аггравированные повреждения наносят клыки и зубы оборотня, но также и огонь, кислота и другие источники тяжелейших травм – например, бензопила.

(Все три типа повреждений детально описаны в разделе «Схватка»).

За каждый успех противника в броске на повреждение, персонаж теряет один уровень здоровья. Впрочем, естественная прочность персонажа даёт ему шанс поглотить урон. Поэтому конечное количество повреждений зависит не только от силы атаки, но и от Выносливости цели. (Использование Выносливости для поглощения повреждений называется *впитывание*, этот процесс более полно описан в разделе «Драма» этой главы). Оборотни, в отличие от смертных, могут предпринять попытку поглотить все три типа повреждений. Тем не менее, есть разница между ударными и летальными повреждениями (которые доставляют Гару небольшие проблемы) и аггравированными. Это можно отразить пометками в листе пресонажа: ударные повреждения отмечаются косой чертой («/»), летальные как «Х», аггравированные повреждения можно отметить звёздочкой «*». Менее серьёзные повреждения сдвигаются ниже по шкале, так как излечиваются первыми.

Пример: На Корину, известную собратьям Ходящим по Стеклу как Клыки-На-Острие, нападают три охранника Магдалон, обученные распознавать «признаки возможного террориста». Они решают, что спастись – важнее, чем взять её в плен, и открывают огонь.

Корина уклоняется от большинства атак, но один выстрел её всё-таки настигает и она получает 2 уровня повреждений. Так как повреждения летальные, поскольку нанесены при помощи пистолета, игрок Корины помечает первые два уровня здоровья (Задет и Повреждён) знаком

«Х». Корина прыгает по направлению к охранникам, надеясь разоружить или ранить их, пока они не смогли произвести ещё одини залп. Но ей не очень-то везёт, и один из охранников ударят её ножом с серебряным лезвием.

Атака получается слабой, и она теряет только один уровень здоровья. Так как в дело пошло серебро, то это аггравированное повреждение. Игрок Корины отмечает уровень Повреждён пометкой «Х», и меняет пометку уровня «Задет» с косой черты на «» (передвигая уровень летальных повреждений на «Повреждён», так как вылечит это повреждение первым). Следующее аггравированное повреждение, которое Корина получит, будет отмечено уже в уровне «Повреждён».*

Если оборотень получает летальные повреждения, проходя уровень Обездвижен, персонаж возвращается в свою начальную форму породы и теряет сознание. Следующее повреждение любого типа может убить его, если только он не направит свою Ярость на возвращение себе способности двигаться. Если дальнейших повреждений не происходит, персонаж будет регенировать очень медленно, возвращая себе один уровень здоровья каждые восемь часов, пока не придёт в сознание и не окрепнет настолько, чтобы сменить форму на ту, в которой регенерация проходит быстрее (исключая метисов, см. «Лечение»). Эта система – единственная форма регенерации, доступная для оборотней не-метисов в их начальной форме, и это источник мифа о том, что оборотня нельзя убить выстрелом. (На самом деле конечно можно, но это займёт больше времени и усилий).

Если отметка аггравированных повреждений опустится до уровня Обездвижен, пернсонаж может умереть, если только не направит свою Ярость на восстановление активности.

Оставаться подвижным

Сильно раненный оборотень может предпринять попытку направить свою Ярость в русло собственного спасения. Это рискованная попытка,

поскольку даже если она удастся, персонаж погрузится в бездны безумия. Тем не менее, иногда это единственный способ спасти свою жизнь.

Если игрок желает, чтобы персонаж сохранял подвижность, он должен сделать бросок постоянной Ярости персонажа (сложность 8). За каждый успех, персонаж исцеляется на один уровень здоровья. Однако не важно, как много уровней он залечил, в следующем раунде персонаж впадает в безумие берсерка.

Пример: для Корины битва началась скверно. Пока она пыталась обезоружить охранника с серебрянным ножом, остальные ускользнули от неё и продолжили нападение. Хуже всего ей пришлось, когда один из них бросил гранату, и она провалила бросок на прыжок. Взрыв опустил её уровень здоровья на уровень ниже Обездвижена, и повреждения были аггравированными. Корина должна использовать свою Ярость или умереть.

Игрок Корины делает бросок на Ярость (5 кубиков) со сложностью 8 и выкидывает 3 успеха. Корина залечивает 3 уровня повреждений (до уровня Тяжело Ранена) и в следующем раунде впадает в звериную ярость. Охранники, только что поздравлявшие себя с победой успели услышать только низкий рык и увидеть коричневый мех…

Бросок на сохранение подвижности можно сделать всего один раз за сцену. Если уровень здоровья персонажа падает до Обездвижен больше одного раза за сражение, он испытывает хушие последствия повреждения.

Так же следует помнить, что хотя пометки в листе персонажа легко стереть, с ранами ситуация иная. Оборотни сверхъестественно быстро исцеляются, но даже они могут перенести повреждения, которые примут форму Боевых Шрамов.

Повреждения у человека

Обычные люди получают урон в тех же самых случаях, что и оборотни, но люди куда более хрупкие. И если Гару могут попытаться поглотить любой урон, кроме нанесённого серебром, люди могут поглощать только урон от

ударных повреждений. И те травмы, которые Гару исцеляют за секунды, могут отнять у людей недели.

Ударные повреждения

Смертные лечат ударные повреждения довольно быстро, и им не требуется медицинского обслуживания вплоть до уровня Тяжело Ранен. Раны залечиваются естественным образом. Однако на уровнях ниже Тяжело Ранен, уже требуется медицинская помощь, поскольку к ранам добавляются сломанные кости, контузии и ещё что похуже.

Уровень здоровья	**Время лечения**
С Задет до Тяжело Ранен	1 час
Травмирован	3 часа
Искалечен	6 часов
Обездвижен	12 часов

Если смертный достигнет уровня Обездвижен при получении ударных заклинаний, он впадёт в бессознательное состояние, однако не умрёт. Вместо этого, любое дальнейшее повреждение будет отмечаться с самого начала шкалы Здоровья, как если бы оно было летальным (и лечиться будет так же, как летальное). Так что и ударный урон при должной продолжительности и свирепости, может убить.

Летальные повреждения

Летальные повреждения естественно приводят к летальному исходу. Любые летальные повреждения тяжелее уровня Ранен требуют медицинского вмешательства, чтобы быть излеченными. Подобная рана, оставленная без ухода, ухудшает состояние на один уровень за день, так как снова открывается кровотечение и происходит заражение. Смертные достигшие уровня Обездвижен, получив летальный урон, стоят на пороге смерти.

Смертные на уровне Травмирован и выше должны спокойно лежать и восстанавливать здоровье. Смертные на уровне Искалечен или Обездвижен нуждаются в постоянном медицинском уходе до тех пор, пока, не вылечатся.

Уровень Здоровья	**Время лечения**

Задет	1 день
Повреждён	3 дня
Ранен	1 неделя
Тяжело ранен	1 месяц
Травмирован	2 месяца
Искалечен	3 месяца
Обездвижен	5 месяцев

Учтите, что смертные должны вылечивать один уровень здоровья за указанное время. Это значит, что они не должны спокойно лежать весь срок для каждого уровня для того, чтобы суметь вылечить следующий. Например, смертный, достигший уровня Ранен, получив летальный урон, должен пролежать 1 неделю для исцеления до уровня Ранен, 3 дня для исцеления до уровня Повреждён и ещё один дополнительный день для исцеления уровня Задет.

Аггравированный урон у людей лечится точно так же, как и летальный. Единственная разница – это тот факт, что аггравированный урон иногда сложнее вылечить по сверхъестественным причинам.

Лечение

Оборотни лечатся с пугающей скоростью. Они регенерируют один уровень ударных или летальных повреждений за ход. Хомиды и Люпусы могут восстанавливать приблизительно один уровень здоровья в день, находясь в своей натуральной форме, если они находятся в критическом состоянии, но подобные действия заставляют их тела работать на износ. Если они находятся в сознании и пребывают в своей начальной форме, то они исцеляются как люди. Метисам посчастливилось полностью регенироровать в своём натуральном виде. Ни один Гару, не важно какой породы, не может регенерировать аггравированные повреждения. Они исцеляются на один уровень за день, на протяжении которого Гару должен оставаться в форме, отличной от своей натуральной (если это хомид или люпус).

Помните, что для того чтобы регенерировать во время проведения какого-нибудь стрессового действия (например, в бою), игрок должен сделать бросок Выносливости (сложность 8) в течение каждого хода. Бросок рефлекторный, так что игроку нет нужды урезать запас кубиков или использовать Ярость. Успех означает, что Гару нормально лечится. Неудача означает, что Гару не излечил повреждение, а провал – что оборотень не сможет регенерировать, пока не доберётся до безопасного места.

Источники повреждений

Есть много способов ранить персонажа. Ниже перечислено несколько стандартных вариантов.

Схватка

Возможно любимый среди Гару вид времяпрепровождения, схватка – источник большинства повреждений в игре. Более детально она рассмотрена далее в главе.

Падение

У гравитации нет любимчиков. Падение наносит повреждения даже таким крепким существам, как оборотни. Урон от падения обычно расценивается как ударный и может быть поглощён. Персонаж теряет один уровень здоровья за каждые 10 футов, с которых он падает, прежде чем удариться обо что-то твёрдое (округление вниз).

Персонаж, упавший больше, чем со 100-а футов, сильно ускоряется. В этом случае персонаж получает 10 уровней повреждений при ударе. Повреждение будет считаться летальным, так что человек не сможет его поглотить.

Огонь

Огонь и оборотень во многом схожи. Пламя так же первобытно, красиво и опасно, когда выходит из-под контроля. Повреждения от огня всегда аггравированные, так что оно может убить оборотня так же легко, как и человека.

Оборотни могут поглощать урон от огня как обычно. Сложность, тем не менее, зависит от интенсивности горения, как от количества уровней повреждения, нанесённых им. Игрок делает бросок на Выносливость персонажа (см. таблицу для уточнения сложности). Рассказчик должен решить, сколько уровней повреждения способно нанести пламя (1 или 3). Это число означает количество успехов, которое нужно выбросить игроку, для того, чтобы его персонаж избежал повреждений.

Сложность	**Сила пламени**
3	Пламя свечи (повреждение 1-го уровня)
5	Пламя факела (повреждение 2-го уровня)
7	Пламя газовой горелки (повреждение 3-го уровня)
9	Химический огонь
10	Расплавленный металл

Повреждения	**Размер пламени**
1	Факел; повреждена только одна часть тела
2	Костёр; повреждена половина тела
3	Адское пламя: повреждено всё тело

Сильный жар (свыше 200 C^{o}) наносит такие же повреждения, как и огонь. Используйте систему урона от огня, подгоняя её под ситуацию.

Болезнь

Оборотни не иммунны к заболеваниям, но они воздоравливают намного быстее людей. Болезнь уносит определённое количество уровней здоровья. При отдыхе и надлежащей заботе, эти уровни медленно восстанавливаются.

Способности Гару к восстановлению защищают их от таких банальных недугов, как простуда. Даже действительно изматывающие заболевания не могут приносить им постоянный вред (однако, оборотень может быть переносчиком). Для того чтобы болезнь имела для оборотня последствия, она должна быть сверхъестествнной по происхождению.

Яд

Как и болезнь, большинство ядов слабо действует на Гару. Это же справедливо и для человеческих наркотиков. Гару, которые хотят отравиться или впасть в наркотическое опьянение, имеют 2 выхода: в обоих случаях они должны находиться в форме Хомид, регенеративные способности которой не на столько эффективны, как у остальных, или призвать дух наркотика (см. Обряд Пробуждения Духа), что повысит его эффективность.

Сверхъественные, как правило заражённые Вирмом, токсины могут оказывать полный эффект на Гару, и многие из них способны наносить аггравированный урон.

Удушение и утопление

Оборотням, не смотря на всю их сверхъестественную силу, тоже нужно дышать. При погружении в воду (или любую другую неподходящую для дыхания среду) используйте сопроводительную таблицу, чтобы определить, как долго Гару может не дышать.

Когда персонаж достигает своего предела, он может потратить очко Силы Воли для того, чтобы продолжать сдерживать дыхание. Каждый потраченный пункт даёт 30 дополнительных секунд (если Выносливость персонажа 3 или ниже) или минуту (если Выносливость 4 или выше).

Заметьте, что данное время предполагает полный объем дыхания. Поэтому невозможно получить дополнительное время, сменив форму на ту, в которой Выносливость выше, поскольку хотя вместимость лёгких увеличится, количество воздуха в них останется неизменным. Также, учтите, что всё вышеперечисленное относится только к Гару. Людям сложно задержать дыхание даже на минуту, не говоря уже о четырёх.

Задержка дыхания в стрессовых условиях, таких как схватка, например, кислород расходуется намного быстрее. Предполагается, что персонаж во время схватки может задержать дыхание на количество ходов, равное Выносливость x2. Более детальные правила, касающиеся подводных схваток и их особенностей можно найти в «Оборотень: Помощник рассказчика».

Выносливость	Время
1	30 секунд
2	Одна минута
3	Две минуты
4	Четыре минуты
5	Восемь минут
6	15 минут
7	20 минут
8	30 минут

Когда персонаж больше не может задерживать дыхание, он начинает тонуть, он теряет один уровень здоровья от летальных повреждений за каждый ход. Он не может регенерировать эти повреждения вне зависимости от формы, пока снова не сможет дышать. Достигнув уровня Обездвижен, он возвращается в свою природную форму, и ему грозит смерть через количество ходов равное его Выносливости.

Радиация и Токсичные отходы

Многие «священные места» Вирма находятся в местах с высоким радиационным фоном или недалеко от них. Также, некоторые слуги Вирма используют атаки, основанные на радиационном заражении. В целом, подобный урон рассчитывается так же, как урон от огня и высокой температуры, но время исцеления увеличивается вдвое.

Серебро

Серебро – лунный металл – величайшая слабость оборотня. Что ещё хуже, людям доступно знание о том, что серебро убивает оборотней. Конечно, изготовление подобного экзотического оружия с пулями, отлитыми из серебра, требует высоких навыков кузнечного и оружейного дел, тем не менее его можно сделать.

Серебро при контакте наносит оборотням один уровень аггравированных повреждений за ход, если только оборотень, хомид или люпус, не находится в своей природной форме. Хомиду в форме Хомид и

люпусу в форме Люпус, серебро не наносит повреждений при обычном контакте, хотя оружие, сделанное из серебра, может нанести обычные для оружия повреждения. Удачная атака против Гару в любой другой форме всегда наносит как минимум один уровень повреждений, не важно, как много успехов было выкинуто. Гару не может поглотить урон от серебрянного оружия, кроме как в своей природной форме. Метисы Гару не могут поглощать повреждения от серебра, независимо от того, в какой они форме.

Некоторые Гару носят серебро при себе, обычно в форме оружия, например, ножа. Тем не менее, это тоже дорогого стоит. Естественная аллергия Гару на серебро уменьшает Гносис, и действует на все формы, включая Хомид. Если Гару избавится от серебрянного предмета, эффект проходит за день.

За каждые пять серебрянных объектов, хранящихся у стаи, все её члены страдают от потери Гносиса. Вдобавок, хранение серебрянных объектов может привести к потере Чести и Мудрости стаи (не говоря уже о том, что его достаточно трудно скрывать).

Объект	**Потеря Гносиса**
Серебрянная пуля	1 пункт/5 пуль
Клайв (нож)	1 пункт
Большой клайв	2 пункта

Боевые Шрамы

Гару могут исцелиться от любого повреждения без каких-либо последствий. Если человек, чью ногу прокусил волк, вероятно, потеряет функционирующие мышцы (если не всю ногу), то оборотень отрастит мышцы заново и уже через несколько дней сможет ходить.

Тем не менее, некоторые повреждения – как правило, нанесённые другими Гару — достаточно сильны, чтобы наносить продолжительные повреждения. Такие раны открываются всякий раз, когда персонаж

использует свою Ярость для восстановления активности, и когда по нему проводят локализованную и/или жестокую атаку.

Пример: Поющего-с-Ветром, Теурга Детей Геи, поймали и пытали Танцоры Чёрной Спирали. Они кромсали его руки серебряным ножом и перерезали сухожилия. Позже Поющий сбежал и, несмотря на то, что технически уровень его здоровья не опустился ниже Тяжело ранен, рассказчик решает, что одна его рука была искалечена и теперь на ней Боевой Шрам.

Боевые Шрамы составляют широкий диапозон игровых эффектов, от лёгкого повреждения до умственного расстройства. Все Боевые Шрамы приносят Известность в форме временной Славы. Излечение Боевого Шрама грозит потерей одного пункта временной Славы (хотя некоторые племена, особено Дети Геи и Ходящие по Стеклу, иногда признают Мудрость этого поступка).

Ниже приведён список основных Боевых Шрамов вкупе с бонусом Славы. Наделяя персонажа Боевыми шрамами, рассказчик должен выбирать те, что подходят по смыслу. Персонаж, получивший несколько выстрелов в голову, не может оказаться кастированным, но зато получит сотрясение мозга.

Список не является исчерпывающим, так что рассказчик вполне может добавить своё собственное представление о тяжёлых травмах. При награждении Славой за такие повреждения помните: чем заметнее шрам, тем больше награда.

- **Поверхностные Шрамы**. Широкая, уродливая паутина шрамов покрывает тело вашего персонажа, кожа в этом месте лишена волосяного покрова во всех формах. Эти шрамы не имеют иного игрового эффекта, кроме понижения Внешности в некоторых ситуациях (хотя некоторые люди считают шрамы сексуальными). 1 пункт временной Славы.

- **Глубокий Шрам**. Очень похож на поверхностный шрам, за тем исключением, что мышцы также затронуты, и он болит при перемене влажности. 1 пункт временной Славы.
- **Неправильно сросшиеся кости**. Одна из ваших костей была сломана и так не заросла должным образом. Результатом этой раны может быть незначительная потеря мышечной активности, но настоящей проблемой будет потеря в этой области двух или больше уровней здоровья за раз. В этом случае кость сломается снова, принося дополнительные летальные повреждения. 1 пункт временной Славы.
- **Косметическое повреждение**. Общее название для заметных недостатков, таких как отсутствующее ухо, заячья губа или обнажённая часть черепа. Ничто из перечисленного не несёт серьёзного ослабляющего эффекта, но выглядит гротескным в глазах людей и впечатляющим в глазах Гару. Отнимайте одну точку от Внешности всякий раз, когда имеете дело с людьми, если вы не скрываете повреждение. 2 пункта временной Славы
- **Сломанная Челюсть**. Схожая с Неправильно сросшейся костью, ваша челюсть была разбита и теперь находится не вровень с языком. Добавляйте одну-две сложности коммуникации, когда используете человеческую речью. Также ваша речь невнятна (отыгрыш соответствует). 1 пункт временной Славы.
- **Отсутствие глаза**. Проще говоря, вам выбили глаз. Усложнение броска на глубокое восприятие или провал бросков на метательное оружие (включая броски на метание) возрастает на три. Все броски на Восприятие, базирующиеся на взгляде, получают штраф +2 к сложности. 2 пункта временной Славы.
- **Кастрированный.** Ваша репродуктивная система уничтожена. Вы не можете родить ребёнка или надеяться на то, что исполнится мечта о собственных щенятах. Самцы с этим недостатком не обязательно импотенты и всё ещё могут соблазнять или использовать Животную привлекательность,

но сложность обеих способностей возрастает на 2. 1 пункт временной Известности.

- **Схлопнувшееся лёгкое**. Одно из ваших лёгких было проколото в битве. Теперь вам тяжело дышать и перенапрягаться. Вы теряете один кубик вашей Выносливости при любых действиях, включающих нагрузку и дополнительный кубик после каждых пяти ходов, в течение которых вы испытываете физическое напряжение. Вдобавок, вы можете задерживать дыхание только на половину времени, указанного в списке выше. 1 пункт временной Славы.
- **Утрата пальцев.** Вы потеряли, по крайней мере, три пальца на одной руке. Штраф сложности броска на ловкость при использовании этой руки возрастает на 3, и урон от когтей этой руки вполовину меньше (округляется вниз). 2 пункта временной Славы.
- **Искалеченные конечности**. Одна из ваших конечностей была изувечена и стала бесполезной. Вы движетесь с половинной скоростью во всех формах (если изувечена нога) или со скоростью в три четверти обычной в форме Хиспо и Люпус (если ваш персонаж потерял руку). В любом случае вы не может использовать эту конечность. 3 пункта временной Славы.
- **Повреждение позвоночника**. У вас перелом позвоночника, и поэтому вы имеете некоторые проблемы с сохранением баланса. Ваша Ловкость понижена до одной точки, вы теряете 2 пункта своего показателя инициативы и должны делать прокидки Силы Воли на каждый бросок, касающийся балансирования, точности или попыток оставаться в неподвижном состоянии. 2 пункта временной Славы.
- **Повреждения мозга**. Серьёзные травмы головы или возможно нехватка кислорода в течении долгого периода времени снизили ваши ментальные способности. Вы теряете одну точку в одном из Ментальных Атрибутов (на выбор рассказчика). Вдобавок, вы должны сделать бросок одним кубиком и вычесть результат из Гносиса, Силы Воли или Знаний

(игрок выбирает, какой из трайтов теряется). Возможно, вы также будете страдать амнезией. 2 пункта временной Славы.

Старение

Естественная смерть – редкое явление среди оборотней. Сила регенерации оборотня в какой-то степени гарантирует ему продление жизни – предположительно, оборотень может прожить больше 120-ти лет, прежде чем его тело окончательно выйдет из строя – но примеров подобных старейшин крайне мало. Большинство оборотней умирают в битве, остальные же стоят перед выбором: умереть в соответствии с Литанией или столкнуться с позором старости и бесполезности.

«Пожилой возраст» - понятие, конечно, относительное. Некоторые Гару продолжают быть полезными своим септам в качестве советников и мастеров обрядов, даже если более не могут быть воинами. Тем не менее старость сопровождается многими слабостями. Среди них слабоумие (уменьшение Ментальных Атрибутов), дряхлость (уменьшение Физических Атрибутов) и потеря Ярости – многие старики Гару навсегда теряют своего волка. Прочие особенности отдаются на доработку Рассказчику, если это необходимо. Но давайте смотреть фактам в лицо – скорее всего подобные персонажи будут бесполезны..

Некоторые Гару выбирают уход и живут вдали от остальных, среди людей или волков. Некоторые пропадают в Умбре, в поисках племенных земель. Некоторые просто уходят в лес, чтобы умереть, примирившись с самими собой и Геей.

Ментальные состояния

Бешенство

Популярный образ оборотня – рычащий, неуправляемый зверь – отчасти соответствует истине. Не имеет значения, насколько собранным и городским оборотень может быть, он всегда хранит Ярость в своём сердце.

Любой оборотень может потерять контроль и впасть в буйство, если эту Ярость не укротить.

Все броски на Ярость разжигают бешенство, даже те, что активируют Дары. Каждый бросок Ярости должен рассматриваться как попытка – добровольная или нет – разбудить Изначального зверя, который правит Гару. Если игрок выбрасывает 4 или больше успехов, его персонаж впадает в бешенство. Игрок может тут же потратить пункт Силы Воли, чтобы остановить бешенство, но персонаж всё равно теряет возможность действовать в следующем ходу.

Гару с постоянной Яростью ниже четырёх могут впадать в бешенство, но только в особых обстоятельствах. Высокий эмоциальный накал и личные обстоятельства (как угроза изнасилования для Чёрных Фурий, или угроза заключения для Безмолвного Странника-клаустрофоба) могут повысить Ярость оборотня выше постоянного уровня. Именно этот повышенный уровень игрок использует для бросков на Ярость.

Ниже описаны два вида бешенства:

- *Бешенство Берсерка.* Гару видят только алый цвет и движущиеся пятна. Они стремятся превратить эти пятна в изглоданные трупы. Гару-берсерк немедленно входит в форму Кринос или Хиспо (на выбор игрока) и аттакует.

Разумеется, цель нападения зависит от обстоятельств. Гару, чей постоянный Гносис превышает Ярость, не будет атаковать членов своей стаи (если он не порабощен Вирмом). Он будет атаковать любой другой движещийся объект, включая Гару, не принадлежащих к его стае.

Если же постоянная Ярость превышает постоянный Гносис, то Гару атакует всё, что движется, и может не видеть различий между целями, если игрок не потратит пункт Силы Воли. В этом случае Рассказчик может указать ему цель атаки. Вдобавок, такие Гару не помнят, что произошло с ними во время безумия. Часто по окончании безумия они лишаются сознания.

•*Лисье бешенство.* Вхождение в лисье бешенство означает бегство персонажа в страхе за свою жизнь. Он обращается в форму Люпус и бежит, атакуя всё, что попадается ему на пути (скорее с целью как можно быстрее покинуть это место, чем убить). Как только персонаж достигает надёжного убежища, он может оставаться там, пока лисье бешенство не пройдёт.

В обоих случаях безумия отсутствует возможность применять специальные манёвры и стайные тактики. Всё на что способен оборотень – это кусать, рвать когтями или бежать. Персонаж может потратить Ярость для действий сверх хода, но не может разделить свой набор кубиков. Обычно в бешенстве нельзя использовать дары, как и действовать обходными путями. Оборотень в бешенстве не чувствует боли, так что игнорирует все штрафы за ранения.

Выход из бешенства происходит в тот момент, когда разрешается ситуация, послужившая спусковым крючком. Когда события, послужившие причиной, закончились, игрок может сделать бросок Силы Воли (сложность равна собственной Ярости Гару), чтобы выйти из бешенства. Даже если этот бросок провален, он может попытаться снова в следующем ходе.

Броски на Ярость

В следующих условиях, на усмотрение рассказчика, могут потребоваться броски Ярости:

- Неловкая или унизительная ситуация (провал важного броска)
- Любая сильная эмоция (похоть, ярость, зависть)
- Очень сильный голод
- Ограничения, беспомощность
- Быть униженным врагом
- Широкое распространение серебра на какой-либо территории
- Быть раненым или видеть, как ранят членов стаи

Сложность бросков на Ярость

Хотя некоторые старые истории об оборотнях, принудительно перекидывающихся в полную луну, не совсем истинны, тем не менее они базируются на реальном факте.

Лунная фаза	**Сложность**
Новолуние	8
Растущая луна	7
Полулуние	6
Убывающая луна	5
Полная луна	4

Сложность падает на единицу, если луна соответствует покровительству. Гару в Криносе так же вычитает один пункт из сложности. Эти модификаторы не складываются.

Рабство Вирма

Ярость оборотня устрашает, но иногда бешенство может быть ненормальным. Если оборотень зайдёт слишком далеко в своём безумии, его Ярость перестанет быть чистой. Вместо этого он открывает себя Вирму.

Если игрок выкинет 6 или больше успехов в броске Ярости, персонаж впадает в безумие берсерка и трата пункта Силы Воли не может его вернуть. Говорят, что персонаж «попал в рабство к Вирму». Это бешенство подчиняется тем же тенденциям применительно к атакам и продолжительности, но включает немного больше пугающих аспектов.

Каждая порода Гару содержит в себе часть Триады Вирма, и впадает в то безумие, которое ему соответствует.

•**Хомид.** Пожиратель Душ долго относился к людям как к своим особым потомкам, и это внимание переносится на Хомид Гару. Вирм может принудить их практиковать канибализм среди людей, волков или других Гару. Когда хомид Гару в Рабстве убивает или обездвиживает оппонента

(друга или врага), его игрок должен сделать бросок на Смекалку (сложность 7). Если он провалиливает бросок, Гару должен остановиться на ход и начать пожирать противника.

•**Метис.** Порода, являющаяся плодом запрета, метисы – особая цель Вирмового Оскрвернителя. Метисы Гару в Рабстве иногда практикуют невероятные извращения над павшими противниками, не взирая на их пол. Если метис убьёт или обездвижит врага, будучи в Рабстве, его игрок должен сделать бросок Смекалки (сложность 7). Если бросок провален, Гару прекращает сражаться в течение хода и утоляет свою грязную похоть телом беспомощного противника.

•**Люпус.** Дикие, жестокие люпусы ощущают давление Зверя Войны. Гару люпусы в рабстве будут атаковать павшего оппонента, друга или врага, и не остановятся, пока не разорвут его тело на куски. Гару теряют всякое чувство сострадание, не важно какое у них соотношение Гносиса и Ярости. Когда Гару люпус убивает или обездвиживает врага, находясь в Рабстве, игрок должен сделать бросок Смекалка (сложность 7). Если бросок провален, люпус продолжает атаковать до тех пор, пока его оппонент не будет разорван на куски.

Для Гару уступить рабству Вирма – это ужас. Обычное бешенство рассматривается как механизм, защищающий от боли, первобытный метод спасения. Бешенство Вирма – это совсем другое. Оно вытаскивает на свет внутреннюю борьбу с Вирмом, с которой не каждый Гару готов встретиться. Не в силах жить с тем, что они сделали, оборотни могут даже покончить с жизнью после такого безумия.

Проклятье

Безумие – это всего лишь эффект от Ярости Гару, и при том не самый плохой. Другие животные, особенно люди, могут почувствовать хищника в оборотне и испугаться. Если уровень Ярости Гару превышает Силу Воли человека, он будет избегать контакта настолько, насколько это возможно.

Это уклонение может выглядеть, как переход улицы в попытке держаться подальше от «этого странного типа» или даже сбежать в страхе. Так как обычно Сила Воли человека колеблется от 2 до 4, Проклятье – это не шутки. Волки также становятся объектами страха, и большинство природных волков стараются любыми способами избегать Гару.

Гару зовут этот феномен Проклятьем, так как оно делает невозможными нормальные отношения с людьми или волками. Гару обычно не могут создавать семьи среди людей и волков, так как Зверю неуютно даже с собственными родичами, хоть и в меньшей степени. Гару могут найти искренние, честные взаимоотношения только среди других оборотней – и логичным результатом подобных отношений становится нарушение Литании.

Делириум

Оборотни охотятся на людей уже больше 3000 лет, и хотя большинство людей не имеют понятия, что оборотни существуют, часть из них – помнит. Ужасные волки-люди, форма Кринос, вызывает в людях вид безумия, который Гару зовут Делириумом.

Чем сильнее воля человека, тем более чётко он может вспомнить увиденного оборотня. Большинство людей, тем не менее, впадают в панику и убегают, или просто теряют сознание. Даже люди с крепкой волей позднее стараются скорее забыть, чем рационализировать то, что они видели («Медведь! Я не шучу!»), или выкинуть инцидент из головы. Гару называют это подсознательное отрицание Вуалью и видят в ней величайшую ценность.

Таблица ниже показывает, что будут делать люди, увидев форму Кринос, в зависимости от их Силы Воли. Таблица так же показывает, через какое время, и до какой степени человек сможет забыть о том, что видел, как и процент населения, который будет действовать так же. Разбирающиеся в оккультизме должны иметь преимущество в этой таблице. Рассказчики могут позволить таким личностям сделать бросок Смекалка + Оккультизм

(сложность 9), где каждый успех продвигает на один уровень вверх по таблице. Вдобавок, члены культуры, которая не испытывают Импергиум в высшей степени (например, коренные американцы или аборигены Австралии) так же может иметь преимущество. Фотографии и другие доказательства не вызывают никакого страха, хотя свидетели возможно посчитают подобные фотографии рекламным трюком или чем-то подобным, если их Сила Воли ниже 8. Родичи иммунны к Делириуму.

Делириум			
Сила Воли	**% Популяции**	**Забыл?**	**Реакция**
1	10%	Да	Кататонический страх: человек падает духом и хнычет, или даже теряет сознание.
2	20%	Да	Паника: человек бежит в страхе, стараясь оставить между собой и Гару как можно большее расстояние.
3	18%	Да	Неверие: человек отказывается принимать то, что видит, и скорее забьётся в угол и будет «галюцинировать», пока всё не пройдёт.
4	15%	Да	Берсерк: человек предпринимает агрессивные действия, например, стреляет (однако его присутствия духа не хватает на то, чтобы перезарядить), швыряется посудой или даже прыгает на «монстра».

5	13%	Да	Страх: похож на панику, за исключением большей разумности. Человек действует настолько рационально, что может закрыть за собой дверь или сесть в машину и уехать.
6	10%	Да	Смирение: человек будет умолять Гару и пытаться заключить с ним сделку, делая всё возможное, чтобы ему не причинили вреда.
7	7%	Нет, но рационализирует	Контролируемый страх: возможно, этот человек - солдат. Хоть он и напуган, но не впадает в панику. Человек будет убегать или сражаться, как полагается, но сохранит контроль над своими действиями.
8	5%	Нет, но рационализирует	Любопытство: эти люди опасны, поскольку они помнят то, что видели (более или менее), и позже могут осознать увиденное. Поклонники теории заговора и криптозоологи часто попадают в эту категорию.
9	1,5%	Нет	Жажда крови: в глубине сознания такой человек знает о разрушительности Гару, и он отказывается помнить что-либо другое. Человек испуган, но зол, он

			запомнит Гару и возможно начнёт охотиться на него.
10	0,5%	Нет	Нет реакции: человек ни на йоту не испуган и не сбит с толку видом Гару. Даже Родичи не обладают такой стойкостью. Гару должен с большим подозрением относиться к подобным людям.

Драма

Число действий, которые может предпринять персонаж игрока – практически бесконечно. Эта часть подскажет рассказчику, как организовать сцену так, чтобы она вместила эти действия, и как ввести их в игровую систему.

Система, содержащаяся в этой главе, даже близко не подходит к тому количеству и разнообразию действий, которые может придумать игрок. В конце концов, персонаж может поробовать сделать всё то – и даже больше – что может сделать реальный человек, и ни одна ролевая система не может покрыть всё разнообразие реальной жизни полностью. Рассматривайте эти системы как общие установки для ваших игр. Они созданы для того, чтобы сделать игру в «Оборотня» более ровной, не позволяя увязнуть в мелочах. Если вы не можете вспомнить систему во время игры, или если игрок описывает действие, которого ни подо что не подходит, не тратьте своё время и энергию, выискивая правила. Импровизируйте, следуйте своим инстинктам и позволяйте действию двигаться дальше.

С подобной установкой, вы должны требовать броска только в том случае, когда это действительно необходимо. Любой нормальный человек может открыть банку с пивом, так что не заставляйте игрока делать бросок на Силу. Родившийся в городе Ходящий по лезвию, никогда даже не бывший бойскаутом, должен приложить усилия к тому, чтобы преследовать

злоумлышленика, в то время как его сородич люпус, с щенячьего возраста выслеживавший кроликов, вовсе не увидит в этом проблему. В этом случае, игрок Ходящий по стеклу должен сделать бросок на Скрытность, в то время как игрок люпуса всего лишь должен отметить, что действует тихо. Конечно, если злоумышленник настолько подозрителен, что заметит даже кого-то со способностями люпуса, тогда делать бросок необходимо обоих игрокам. Правило автоматического успеха отлично работает, когда нужно решить делается ли бросок.

Сцена

Сцена – это момент в истории, когда труппа фокусируется на текущей задаче. У сцены нет никакой конкретной протяжённости или чётко определённого времени, обычно она длится до тех пор, пока труппа не покинет область или не сменит фокус. Например, стая может встретиться со своими соседями по септу, получив от них вызов. Тогда сцена будет начинаться с момента, когда стая прибыла в полном составе на место встречи, (возможно, предшествовать этому будет оглушительный вой, созывающий их вместе). Большая часть сцены будет посвящена принятию решения: игнорировать, поговорить или принять вызов. Сцена будет завершена тогда, когда группа выяснит, в каком направлении действовать, и последует ему (место встречи изменилось) или когда прибудет представитель враждебного септа, чтобы спросить их ответа (фокус сцены изменился).

Вы, как Рассказчик, должны делать всё возможное, для того, чтобы сцена оставалась интересной и захватывающей, а игроки прочувствовали момент. Сцена не статична. Даже в самой тёмной глуши есть звуки животных, другие Гару неподалёку и духи, с любопытством наблюдающие за стаей. Дайте сцене жить собственной жизнью и вести игроков за собой. Не давайте игрокам следовать побочными линиями до общего совета. Представим, что дружественный (или кажущийся дружественным) Рагабаш сыграл шутку. А крупный Потомок Фенрира объявил это вызовом, просто,

чтобы посмотреть на реакцию противника. Используйте миниманые элементы сцены для того, чтобы помочь игрокам представить, в каком положении находятся их персонажи. Если септ в целом питает надежды на их счёт, они встретят на вече совсем иное отношение, нежели, если старшие считают их позором для Гару. Это описательный элемент особенно важен, когда персонажи имеют дело с существами, отличными от Гару. Нормальные люди относятся к этим хищникам со страхом. Если стая заходит в магазин, опишите, как продавец нервно вздрагивает, чувствую непрекращающуюся тревогу.

У сцены должны быть начало, конец и динамика. Не давайте персонажам узнавать, что же случилось, пока они окончательно не решат, что делать. Чем более живой и привлекательной будет сцена, тем больше игроки захотят, чтобы их персонажи стали её частью.

Промежуток

Промежуток – это время в истории, происходящее после сцены, в котором предполагается наличие некоторого времени, но оно не отыгрывается. Промежуток обычно существует в одном из двух видов. В конце каждой истории, Рассказчик может решить, что перед следующей историей прошло некоторое время, за которое персонажи могут вылечить свои раны и выучить новые обряды. Другой вид промежутка – это вовлечение персонажа в какую-либо деятельность, не требующую отыгрыша (например, сон). Так, например, если персонаж едет в автобусе, совершает длительные исследования или ждёт чьего-то приезда, вы можете объявить, что это происходит во время промежутка. Когда ожидаемый человек приезжает, действие снова становится сценой.

Ход

Сцену можно разделить на временные промежутки, называемые ходами. Как и сцена, ход – крайне растяжимое понятие. Во время

совершения действий не стрессового характера, его продолжительность может быть достаточной для того, чтобы рассмотреть карту или приготовить обед. Во время стрессовых ситуаций (например, боя), ход становится короче, от 3 до 6 секунд.

В целом, ход достаточно продолжителен для того, чтобы каждый из персонажей предпринял действие. Может так случиться, что один персонаж захочет сделать выстрел, в то время как второй бросится в укрытие, хотя технически выстрел из пистолета почти мгновенен. Тем не менее, это нормально. Следование правилу «один ход – одно действие» гарантирует, что у каждого персонажа есть шанс что-либо сделать, а также сохраняет динамику и протяжённость игры.

Множественные действия

Персонаж может предпринять больше одного действия за ход двумя различными способами. Игрок может решить потратить пункты Ярости, описанные выше. Другой, более стандартный способ, подходит для любого персонажа. Игрок просто вычитает по одному кубику из запаса за каждое действие после первого, которое его персонаж хочет выполнить. Эффект кумулятивен.

Пример: Почти исчерпав всю Ярость, Элайза решает уклониться от атаки противники и затем контратаковать его копьём. У неё 5 кубиков для броска Ловкость + Уклонение, и 6 кубиков в Ловкость + Фехтование. Так как она совершает 2 действия за ход, игрок Элайзы отнимает два кубика от каждого действия. Так как сначала Элайза уклоняется, её игрок делает бросок Ловкость + Уклонение (осталось 3 кубика). Затем она подсчитывает запас кубиков для броска на атаку Ловкость + Фехтование тем же способом (убирает 2 кубика) и убирает один дополнительный кубик, поскольку атаку проходит вторым действием (давая ей в общем 3 кубика).

Оборотень может потратить Ярость на выполнение множественных действий. За каждый пункт Ярости, потраченный игроком, персонаж

получает одно дополнительное действие за ход. Эти сверхдействия можно выполнить после хода всех остальных игроков. Если множественные действия используют несколько персонажей, то они выполняются после того, как все провели своё первое действие, и идут в порядке очереди по инициативе.

Игроку, использующему Ярость, не нужно уменьшать запас кубиков для множественных действий.

Динамичные сцены

Динамичные сцены – те, в которых один или больше персонажей производят действия, последовательность которых весьма важна. В таких сценах действуют правила, позволяющие провести действия наиболее гладко. Как было описано ранее, ход в течение динамичных сцен занимает всего несколько секунд.

Все сцены нуждаются в хорошем описании, но правильное представлении об окружающей обстановке в динамичной сцене критично необходимо. Игроки изобретательны: они могут использовать всё, что попадётся под руку, так что дайте им материал для работы. Опишите обстановку в общих чертах, избегая явных маршрутов: как далеко они от железной дороги, не выглядывает ли что-то из мусорного бачка и насколько широка аллея. Каждая из этих деталей может пригодиться в динамичной сцене. Рассказчик не должен описывать все детали за раз, однако игроки должны иметь достаточно информации для импровизирования. Детали обстановки также стоят упоминания. Бой посреди слепящего ливня будет проходить с большей сложностью, чем тот же бой в ясную погоду.

Игроки могут столкнуться с действиями, не описанными в этой главе (или даже во всей книге). Как Рассказчику, вам нужно быть к этому готовым. Дайте своим игрокам попробовать сделать всё, что они только захотят. Если это действительно невероятно, повысьте сложность. Сложность 10 обычно заставляет игрока искать более лёгкий способ осуществить свои желания.

Дополнительное правило: Инициатива стаи.

Стая, объединённая тотемом, может действовать в схватке в совершенной гармонии. Сверхъестественная способность работать слаженно, все как один, особенно в бою - пугающая черта оборотней. Вы можете изобразить эту жуткую скоординированность, заставив всю стаю действовать в одно и то же время.

Один из способов сделать это – позволить альфе стаи проводить броски за всю стаю. Этот игрок делает бросок на инициативу, как обычно. Любой другой член стаи, конечно, может действовать по-своему (и сделать свой бросок на инициативу), но вероятно, позже ему предстоят долгие объяснения…

Другой метод, возможно более уравнительный – это взять средний показатель инициативы стаи и основать на нём итоговый бросок. Тем не менее, это тактика возможно, только если нет несогласных. Любой недовольный может нарушить стайное чувство времени, и тогда каждый должен будет делать отдельный бросок или позволить пробросить альфе.

Если вся стая знает *Дар Аруна: Дух битвы,* то все они могут выиграть от этого правила. Также, если не вся стая знает этот Дар, добавляйте по единице к общему рейтингу за каждого члена стаи, который его знает.

Организация динамичных ходов

Разделение ходов на акты обычно необходимо только в динамичных сценах, как правило, это бой. И хотя вам необязательно следовать этим актам, они позволяют лучше огранизовать и более плавно провести сцену, и составляют хорошее обрамление истории.

- **Описание сцены**

Вам следует начинать каждый ход с описания сцены, от которого персонажи будут отталкиваться. Старайтесь давать некоторые подсказки к

тому, чего ждать от контролируемых вами оппонентов, но ни в коем случае не раскрывайте им информации, которая должна быть для них тайной. В этом акте вы также должны подытожить то, что случилось в предыдущем ходу. Напомните игрокам, что их персонажи и противники успели предпринять, были ли действия удачными и кто ещё стоит на ногах. Не бойтесь повторять одно и то же несколько раз за сцену. Постоянные данные спасут от путаницы вас и ваших игроков.

Как только вы описали сцену, позвольте игрокам задать вопросы. Естественно, используя здравый смысл. Игрок может спросить о некоторых особенностях (у него фачильон? А что это?), потому что игрок имеет право знать всё, что знает его персонаж. Тем не менее, игрок не имеет права получать информацию, к которой нет доступа и у персонажа. «Этот парень с фачильоном вампир?» — на этот вопрос нельзя отвечать до тех пор, пока персонаж не найдёт какой-либо способ выяснить это.

Когда вы и ваш персонаж почувствуют себя удовлетворёнными описанием сцены, каждый игрок должен сделать бросок инициативы. Киньте кубик и добавьте к показателю инициативы персонажа (Ловкость + Смекалка). Рассказчик должен бросить инициативу для каждого из персонажей, которых контролирует. Персонаж с самой высокой инициативой ходит первым. В случае равного результата ходит персонаж с более высоким рангом инициативы. Если и ранги совпадают, то персонажи действуют одновременно.

Чтобы сгладить эффект, особенно во время крупномасштабных боёв, Рассказчик может разрешить каждому из персонажей использовать первый бросок в течение всей битвы. Если в бой вовлечены несколько персонажей рассказчика, Рассказчик также может делать один бросок инициативы на всех.

Если противники застали персонажей врасплох, Рассказчик может уменьшить рейтинг инициативы персонажей, чтобы дать их противникам фору (и, наоборот, в случае необходимости). Другой способ: Рассказчик

может вообще отказаться от инициативы и сам решить, кто ходит первым. Однако, использование этой тактики противопоказано, поскольку она заставляет игроков расстраиваться, когда срываются все действия их персонажей.

- **Акт принятия решений**

Каждый игрок описывает действия, которые хочет предпринять его персонаж, следуя в обратном порядке инициативы. Персонаж с самой высокой инициативой ходит первым, но заявляет своё действие последним, что даёт ему шанс увидеть действия более медленных персонажей. Также в этой фазе заявляют о расходывании очков Ярости. Во время этого акта, Рассказчик должен решить, какой бросок подойдёт для обсуждаемых действий.

В ситуациях, где инициатива менее важна, Рассказчик может потребовать описать свои действие в порядке показателя Смекалки, или по часовой стрелке. Используйте тот метод, который подойдёт вашей труппе.

- **Акт подведения итогов**

Начиная с самой высокой инициативы, каждый игрок делает необходимые для действий персонажей броски. После определения успешности каждого действия, Рассказчик должен перевести цифры в описания и линию сюжета. Например, если игрок сделал невероятный бросок и убил своего противника одним ударом, не говорите: «Семь уровней здоровья, да? Не, он не смог поглотить. Похоже, он в полной ж***». Дайте описание. Заставьте игрока почувствовать, что его персонаж действительно выиграл жестокий бой. «Твоя тяжёлая лапа врезалась в его голову, снеся ему половину лица. В его горле что-то, влажно чавкая, щёлкнуло, и его труп рухнул в грязь». Чем больше деталей вы даёте персонажам, тем больше они погружаются в игру.

Действия

Персонаж может предпринять два типа действий, для которых игроку не нужно делать бросок: рефлекторные и автоматические. Действия, требующие бросков, называются фиксированными.

Рефлекторные действия не уменьшают размер запаса кубиков. Рефлекторные действия включают в себя:

- **Откладывания действия:** персонаж позволяет другим персонажам ходить первым, откладывая собственные действия на потом. Он может выбрать любой момент для своего действия, даже прервать действие другого персонажа с более низкой инициативой. Если все решат отложить свои действия, то ход закончится без каких-либо действий вообще.

- **Трата Ярости:** игрок может потратить Ярость своего персонажа в любое время хода, с некоторыми ограничениями. См. «Трата ярости в схватке» для полного описания эффектов, которые можно предпринять.

- **Лечение:** одни из самых пугающих фактов об оборотнях – их дьявольски быстрая регенерация. Гару лечит 1 уровень ударных или летальных повреждений за каждый ход, однако, с тремя исключениями. Во-первых, Гару не может лечиться в своей натуральной форме, если только он не метис. Большинство Гару в натуральной форме не выдерживают силы регенерации. Натуральная форма метисов Гару – Кринос, так что у них нет с этим проблем. Во-вторых, только ударные и летальные повреждение могут регенерироваться. Аггравированные повреждения (см. Повреждения) лечатся только временем и отдыхом, или же Дарами. В-третьих, лечение летальных повреждений во время совершения ещё каких-либо действий требует броска Выносливости (сложность 8). Этот бросок - рефлекторное действие.

- **Обращение в форму своей породы:** это действие не требует броска и происходит мгновенно. Хомид Гару обращается в Хомид, люпус Гару – в Люпус, метис Гару – в Кринос.

Автоматические действия – это действия, которые обычно не требуют броска, но тем не менее эти действия совершаются. Игрок должен вычитать

из запаса кубики для действий, совершающихся в тот же ход, что и автоматические. Ниже дано несколько примеров:

- **Движение:** персонаж передвигается в темпе ходьбы, бега и спринта. По общему правилу, персонаж может пройти 7 ярдов, пробежать 12 + Ловкость ярдов или промчаться 20 (3х Ловкость) ярдов за ход.

Гару в форме отличной от Хомида способен на более быстрые передвижения. В форме Кринос персонаж повышает скорость на 2 ярда за ход, опустившись на четвереньки. Гару в форме Хиспо двигается с полуторной скоростью человека и персонаж в форме Люпус двигается в два раза быстрее своей человеческой скорости.

Пример: У Эммы Острый -Язык Ловкость 3 в форме Хомид. Она бежит со скоростью 15 ярдов за ход и несётся со скоростью 29 ярдов за ход. В форме Люпус она пробежит 58 ярдов за ход.

Для движения не требуется броска, но оно считается полным действием. В некоторых ситуациях, например, при пересечении опасной территории или уворачиваясь от града пуль, Рассказчик может назначить бросок на Атлетику для передвижения или просто определит, что это движение за полное действие невозможно.

- **Встать на ноги:** двуногий персонаж (включая Гару в Хомиде, Глабро или Криносе) может встать на ноги за полное действие без броска. У четвероногих это действие считается рефлекторным, они вскакивают на лапы в начале хода, после того как упали, вообще не считая это действием.

Если двуногий персонаж желает встать на ноги и совершить действие одновременно или четвероногий желает встать до начала следующего хода, они должны уменьшить свой запас или использовать пункты Ярости. Для совершения этого действия при разделении запаса, игрок должен отнять кубик от запланированного действия и выкинуть хотя бы один успех в броске Ловкость + Атлетика (сложность 4)

- **Речь:** персонаж может говорить во время хода, также этого требуют некоторые Дары. Речь исключает многие другие действия, так как

невозможно вести детальную беседу и сражаться одновременно (не считая комиксов и фильмов – там все так делают). Если игрок желает, чтобы его персонаж говорил во время динамичного хода, Рассказчик должен ограничить его 6-ю секундами и затем резко оборвать, если необходимо даже на середине фразы. Тем не менее можно выкрикнуть какую-нибудь короткую фразу («Беги! Я их задержу!» и т.п.) в качестве рефлекторного действия. Персонаж, тратящий весь ход на речь не может использовать Ярость для дополнительных действий.

- **Подготовка оружия:** это действие обычно включает в себя выхватывание оружия ближнего боя и перезарядку огнестрела. Можно перезарядить и выстрелить из автоматического пистолета в один ход, уменьшив запас кубиков, но с револьвером это не пройдёт, если только у персонажа нет быстрой перезарядки (см. Стрельба).
- **Завести машину:** при многих обстоятельствах это действие не требует броска, если только персонаж не заводит её, перемыкая провода.

Драматические системы

Действий, требующих броска, слишком много для полного перечисления. Ниже даны примеры систем для физических, социальных и ментальных действий, предпринимаемых персонажами. Два наиболее частых – смена облика и бой – даны отдельно.

Физические действия

В зависимости от использования Физических атрибутов, эти системы затрагивают практические действия и конфронтации.

Взбирание

Когда персонаж пытается взобраться по какой-либо поверхности, будь то дерево, утёс или стена здания, назначьте игроку бросок Ловкость + Атлетика. Сложность варьируется в зависимости от таких факторов, как структура поверхности и окружающие условия. Каждый успех позволяет персонажу взобраться на 5 футов. Например, если Изиз Валор предпримет

попытку взобраться на тридцатифутовую скалу, ей необхоимо набрать 6 успехов. Если она сделает неудачный бросок, в этот ход она не сможет продвинуться дальше. Если же она провалит бросок, то упадёт, возможно повредив себе что-нибудь, и уже не сможет начать карабкаться заново, пока игрок не потратит пункт Силы воли.

Пример взбирания	**Сложность**
Очень простое взбирание, большое дерево с большим количеством крепких ветвей	2
Простое взбирание, утёс с большим количеством опор	4
Прямая поверхность, дерево с тонкими ветвями	6
Опасно, скала с очень редкими опорами	8
Почти невозможно, очень скользкая или отвесная поверхность	10

Заметьте, что взбирание в тяжёлых условиях (падающие сверху камни и т.д.) может повысить сложность на 2 или больше.

Применение Силы

Сила – единственный Атрибут, который не используется в связке с какой-либо способностью. Когда персонаж предпринимает попытку, основанную на Силе, которая соответствует рангу в таблице данной ниже, игроку не надо делать бросок. Если же, он собирается прыгнуть к лифту, бросить или сломать то, что обычно сделать не может, игрок должен бросить Силу воли (не Силу), чтобы сделать это. Сложность, как правило, 9, также Рассказчик может варьировать её в зависимости от внешних факторов, таких как окружающая обстановка или бешенства персонажа. Каждый успех броска поднимает Силу персонажа на одну ступень в таблице, до максимального 5-го уровня. Например, если персонаж с уровнем Силы 6 (в Криносе, конечно) желает пробить бетонную стену, игрок должне выбросить 3 успеха в броске на Силу воли.

Провал в этом броске может привести к разнообразным болезненным проблемам, так как персонаж перенапряжёт свои мускулы.

Запас кубиков	Действие	Вес
1	Смять консервную банку	40 фунтов (18 кг)
2	Сломать стул	100 фунтов (45 кг)
3	Сломать деревянную дверь	230 фунтов (100 кг)
4	Сломать пополам деревянный брус	400 фунтов (180 кг)
5	Открыть рывком заваренную дверь	650 фунтов (295 кг)
6	Бросить мотоцикл	800 фунтов (360 кг)
7	Перевернуть небольшую машину	900 фунтов (408 кг)
8	Согнуть свинцовую трубу	1000 фунтов (453 кг)
9	Пробить насквозь бетонную стену	1200 фунтов (545 кг)
10	Вскрыть стальной барабан	1500 фунтов (680 кг)
11	Пробить однудюймовый лист металла	2000 фунтов (907 кг)
12	Пробить фонарный столб	3000 фунтов (1 360 кг)
13	Бросить машину	4000 фунтов (1 815 кг)
14	Бросить фургон	5000 фунтов (2 267 кг)
15	Бросить грузовик	6000 фунтов (2 721 кг)

Прыжки

Вертикальные прыжки требуют броска Силы. Горизонтальные прыжки позволяют добавлять к запасу кубиков значение Атлетики. Сложность броска на прыжок обычно равна 3-м, но погодные условия и окружающее пространство могут на неё влиять. При прыжке нельзя совершать продолженные броски, если игрок не набрал нужное количество успехов, то персонаж не долетает до нужного места.

Следующая таблица показывает, на сколько футов за успех может прыгнуть персонаж в каждой из своих форм. Помните, что Дар: Прыжок Зайца удваивает дистанцию прыжка после броска.

Пример: Лисистрата предпринимает прыжок на балкон в форме Люпус. Ей необходимо подпрыгнуть примерно на 20 футов (~6 м), чтобы преодолеть перила и достичь безопасного места. Прыжок вертикальный, так что игрок делает бросок своей Силы (6 в форме Люпус). Она прыгает на 4 фута (1,2 м) за каждый успех, но если она искользует свой Дар Заячьего Прыжка, она удвоит это расстояние. В любом случае, если игрок выкидывает 3 успеха, она прыгает на 24 фута – и легко достигает балкона.

Тип прыжка	**Футы за один успех**				
	Хомид	Глабро	Кринос	Хиспо	Люпус
Вертикальный	2	3	4	5	4
Горизонтальный	4	4	5	6	7

Долгий бег

Волки и оборотни схожи в своей невероятной способности к бегу на длинные дистанции без отдыха. Во время долгого бега Гару могут покрывать невероятные дистанции.

Долгий бег возможен только в форме Люпус. Гару может бежать трусцой около 16 миль в час столько часов, сколько точек в его Выносливости. Если бросок провален, то персонаж получает 1 уровень летальных повреждений от напряжения мускулов и истощения, сложность броска возрастает на 1. Это повреждение нельзя вылечить, пока Гару не остановится отдохнуть. Если игрок не получил успеха два броска подряд, он должен потратить пункт Ярости или Силы воли, что продолжить бежать. Сложность следующего броска возрастает на 2.

Пример: стая Гару путешествует из одного каэрна в другой. Поскольку их септ не позволил воспользоваться лунным мостом, они вынуждены прибегнуть к долгому бегу. Корина, Ходящий по стеклу, в форме

Люпус имеет Выносливость 5. Она может бежать со скоростью 16 миль в час в течение 5-ти часов, после этого её игрок делает бросок Выносливость + Атлетика. Первый бросок ей удаётся и следующий час она спокойно бежит, но на втором броске она терпит неудачу. Сложность возрастает с 4 до 5. Так как она может сделать успешный бросок, то не тратит Силу воли – и снова неудача. Корина получает 1 уровень непоглощаемых летальных повреждений. Теперь её игрок должен сделать бросок Ярости или Силы воли, чтобы продолжить бег, а сложность следующего броска равна 7.

Волки не всегда останавливаются, когда член их стаи провалиливает Долгий бег. Бросая своих, они отсеивают самых слабых. Оборотни тоже склонны к подобному образу действий, но в нынешние сложные времена многие стаи идут на любые жертвы лишь бы сохранить в живых как можно больше Гару.

Преследование

Преследование - это когда один персонаж, грубо говоря, предпринимает попытку поймать другого. Если один персонаж значительно быстрее другого (намного выше значение Ловкости, специальность в Атлетике «Спринт», или персонаж использовал Дар Скорость Мысли), нет нужды в применении системы. Если персонажи равны в плане скорости или если местность даёт одному из персонажей преимущество, используйте систему.

Преследуемый персонаж начинает с определённого количества успехов, заданного Рассказчиком (предпочтительный метод) или броском Ловкость + Атлетика. Преследователь затем должен набрать тоже количество успехов в броске Выносливость + Атлетика, прежде чем поймать его. Преследуемый может продолжать бежать, сделав тот же бросок, что и преследователь. Если игрок преследуемого выбросит больше успехов, чем соперник на 2-х последовательных бросках (не ходах, так как оборотни могут

использовать Ярость, чтобы бежать быстрее, повышая свою скорость вдвое), то он сбежит.

Пример: Раскрыв себя, Слиг, шпион Танцоров Чёрной спирали, пытается скрыться. Издав яростный вой, Арун Дэйн Благословение-Фенрира бросается в погоню. Рассказчик сообщает, что у Слига 3 первоначальных успеха, Дэйн должен догнать Слига и сравняться в успехах, чтобы схватить его.

За первый ход преследования, игрок Дэйна выбрасывает 4 успеха, и Рассказчик выбрасывает 2 для Слига. Дэйн догоняет его, и выбрасывает два успеха против трёх, которые он должен был выбросить, чтобы схватить мелкую тварь (4 минус 2, которые Слиг получил в преимущество). Дэйн должен перебросить Слига всего на один успех, чтобы схватить его. Тем не менее Рассказчик знает, как сильно Слиг не хочет быть разорванным на части, и тратит очко Ярости. Рассказчик позволяет сделать бросок Выносливость + Атлетика, чтобы увеличить дистанцию между Слигом и Дейном. Рассказчик выкидывает 3 успеха, теперь Дейну нужно выкинуть 4 успеха, чтобы схватить Слига.

Починка

Когда механическое приспособление ломается, лучший выход – это отвезти его в магазин или гараж и отдать в руки профессионалов. Если подобное действие невозможно, или персонаж сам является профессионалом, используйте систему для Починки.

Игрок делает бросок Интеллект + Ремесло, чтобы обнаружить проблему, а затем Ловкость + Ремесло, чтобы решить её. Сложность второго броска зависит от сложности проблемы. Количество успехов зависит от того, как много времени займёт работа. Таблица ниже даёт приблизительное представление о количестве успехов и о сложности.

Допустимо использование системы в боевой ситуации. Персонаж отчаянно пытающийся запустить машину, пока остальные его товарищи отбиваются от бесконечной толпы врагов – это захватывающая сцена.

Действие	**Сложность**	**Кол-во успехов**
Починка простого механизма	4	3
Перепаять что-либо	5	2
Устранение неполадок в электронике	5	5
Подгонка новой детали	6	10
Ремонт заглохшего двигателя	6	5
Сложная поломка в автомобиле	7	10+
Переделка системы	8	20
Техническое затруднение	9	2

Слежка

Хотя оборотни обычно предпочитают хватать противника и разрывать его на части, иногда необходимы более тонкие методы. Слежка – преследование объекта без привлечения его внимания – как раз и представляет такую необходимость. К счастью, оборотни (как и большинство других хищников) обладают врождённым умением неслышно преследовать добычу.

Слежка представляет собой соединение 2-х задач: не выпускать объект из виду и не привлекать внимание объекта. Проще всего проводить её на своих двоих, но она так же может быть выполнена с помощью транспорта, даже если персонаж не умеет водить («Отлично, теперь заверни налево. Другое лево, мать твою!»).

Когда персонаж начинает преследовать объект, игрок должен сделать бросок Восприятие + Расследование или Знание улиц. В более дикой местности бросок может включать Выживание или Инстинкты. Сложность варьируется. Преследование кого-либо в толпе в обеденный час может иметь

сложность 8, тогда как преследование большого неуклюжего человека в лесу в тёмное время может иметь сложность 4. Каждый полученный успех означает, что персонаж смог удержать объект в поле зрения на один ход. Рассказчик должен определить, как много ходов займёт перемещение субъекта к конечной точке – чем дольше путешествие, тем больше успехов нужно выкинуть персонажу. Если игрок не выкинул успеха, персонаж теряет свой объект, но может попробовать снова отыскать его на следующий ход. Если игрок проваливает два последовательных броска, то объект безвозвратно потерян (если только игрок не собирается подойти поближе). Если игрок проваливает бросок, персонаж не только теряет объект из виду, но на его пути ещё и возникают помехи (например, его атакует банда, он падает в открытый люк или его сбивает автобус).

Идти по следам жертвы – это ещё только половина проблемы. Так же важно убедиться, что объект не видит «хвост». Каждый раз, когда игрок бросает Восприятие, чтобы не терять объект из поля зрения, он так же должен делать бросок Ловкость + Скрытность (или Вождение, если персонаж на транспортном средстве). Сложность зависит от того, насколько хорошо прикрытие персонажа: плотная толпа усложняет слежку для персонажа, но зато ему легче оставаться незамеченным.

Если объект не в курсе того, что за ним намечается слежка, достаточно выкинуть один успех. Если же объект напротив активно следит за появлением «хвостов» (может быть, из-за ошибки следящего, а может, из-за врождённой паранойи), то делается состязательный бросок. Игрок объекта (или Рассказчик, если объект – NPC) делает бросок Восприятие + Внимательность (а также ещё и Выживание или Инстинкты для дикой местности) с той же сложностью, с которой кидает «хвост». Если объект наберёт 5 успехов до того, как достигнет пункта назначения, он обранаруживает следящего персонажа. Учтите, что достаточно подозрительная цель может изменить своё первоначальное направление внезависимости от того, сможет ли она увидеть преследующего, или нет.

Двое или более персонажей могут следить за одной целью в тандеме. Подобный способ может принести пользу только в том случае, если у персонажей до этого была разработана система сигналов; в противном случае сложность бросков слежения увеличивается на 1. К тому же при наличии сигнальной системы они могут в любое время поменяться местами. Использование этого способа командной работы особенно помогает во время слежки за объектом, подозревающим о возможности преследования. У объекта нет возможности накопить много успехов, поскольку ему придётся каждый раз начинать сначала с другим преследователем.

Красться

Красться – само по себе просто для понимания. Персонаж пытается незаметно пройти (или скрыться) мимо охраны или дежурного. Игрок кидает Ловкость + Скрытность (сложность равна Воспрятие + Внимательность охранника и модицифицируется в силу различных факторов освещения или погоды), и должен набрать некоторое количество успехов для того, чтобы его персонаж прошёл. Любая неудача в этом броске означает немедленное обнаружение, если только охрана хоть чего-то стоит.

Персонаж также может попробовать определить сложность своего обнаружения (т.е. узнать количество успехов, которое необходимо выбросить). Игрок должен бросить Восприятие + Скрытность (сложность 7), чтобы понять масштабы задачи, притом достаточно всего одного успеха.

Экстремальное вождение

Некоторые парни – настоящие крэк-водилы, в том плане, что водят так, будто они постоянно под крэком. Но шутки в сторону, эта система полезна в сценах автомобильных преследований, в течение которых персонаж должен стараться удержать не только цель в поле своего зрения, но также и машину на дороге.

Следующая таблица представляет рейтинг Маневренности для различных типов транспорта. Когда персонаж использует в погоне какой-либо транспорт, то независимо от того, происходит это на крутом склоне под 180^{o} или при попытке протаранить другого, игрок должен сделать бросок Ловкость или Смекалка (на выбор Рассказчика) + Вождение. Однако игрок не может использовать больше кубиков, чем указано в рейтинге Маневрённости. Рассказчик определяет сложность в зависимости от трудности манёвра и скорости транспорта. Если машина превышает безопасный уровень скорости, то сложность повышается на 1 за каждые 10 миль в час сверх безопасного уровня. Персонаж может попробовать выполнить манёвры на любой скорости, но не всегда после этого будет в состоянии вовремя затормозить.

Машина	**Безопасная скорость**	**Максимальная скорость**	**Маневренность**
Шестиколёсный грузовик	60	90	3
Автобус	70	100	3
Фура (грузовой автомобиль)	70	120	4
Седан	70	120	5
Минивэн	70	120	6
Мини-автомобиль	70	130	6
Спортивный мини-автомобиль	100	140	7
Мотоцикл	100	140	8
Спортивный купэ	110	150	8
Спортивный автомобиль	130	170	9

Кар Формулы 1	140	240	10

Социальные способности

Эти системы включают в себя взаимодействия с людьми. Помня об этом, в обычных игровых ситуациях вы не будете нуждаться в использовании кубиков. Если исполнение игрока в истории настолько волнующее, что у остальных игроков от восхищения челюсть отваливается, то признайте, что персонаж делает всё то же, что и игрок, и не включайте элемент случайности.

Если же, напротив, стеснительный игрок играет многословным персонажем, вы можете выбрать любую из представленных ниже систем, возможно изменяя сложность в зависимости от того, насколько хорошо игрок выражает намерения персонажа. Довольно несправедливо не принимать в расчёт социальные навыки персонажа, если сам игрок не слишком обходителен, особенно когда он отыгрывает настолько хорошо, насколько это вообще в его силах.

Животная привлекательность

Оборотни опасны. Даже самый пассивный Теург Детей Геи несёт в себе её Ярость. Это проклятие и благословение разделяют все Гару. И всё же, хоть люди и избегают их из-за Ярости, она также может делать обротней невероятно сексуальными в их глазах.

Необходимо отметить, что животная привлекательность это не сила «любви-с-первого-взгляда». Она означает, что цель хочет секса в самой основной, инстинктивной, животной форме, так что оборотни без обычных человеческих умений используют их для спаривания с людьми. Эта способность не работает как манипулятивная тактика. Цель однозначно будет склонна немедленно отправиться в постель с персонажем, но не собирается открыть перед ним дверь кабинета, наполненного корпоративными секретами. Не каждый чувствует себя комфортно, сталкиваясь с таким уровнем страсти, однако, персонаж может испытать

вспышку обратной связи. Животная привлекательность не действует на цель, пережившую в прошлом Делириум.

Животная привлекательность – это продолженный бросок. Игроки делают бросок Харизма + Инстикты (сложность равна Силе Воли цели) каждый ход. Игрок должен набрать количество успехов равное Силе Воли цели, после чего она испытывает сильнейшее сексуальное влечение к персонажу. Для запуска Животной привлекательности Гару должен сначала посмотреть цели в глаза, хотя полноценный зрительный контакт не всегда требуется. Если персонаж потерпел неудачу, цель чувствует себя неловко и начинает избегать персонажа. Если персонаж провалил бросок, то цель видит отблеск Зверя внутри Гару, и впадает в Делириум немедленно.

Заметьте, что эта способность не работает на неживых объектах, таких как вампиры или ходячие мертвецы (не то чтобы нормальный Гару вообще захотел переспать с такими чудовищами). Также если персонаж использует эту способность на других сверхъестественных существах (таких как маги или другие перевёртыши) сложность возрастает на 2. Наконец, эта сила не может превзойти истинную любовь. Человек, испытывающий *истинную любовь* к собственной жене и всецелело преданный ей, способен преодолеть способности оборотня, не важно, насколько хороши были броски.

Правдоподобие

Когда персонаж пытается убедить кого-либо в том, что он говорит правду – независимо от того, в чём она состоит – игрок делает бросок Манипуляция + Хитрость. Сложность как правило равна Интеллект + Хитрость слушателя, но при необходимости может измениться. В частности, если персонаж говорит правду, снизьте сложность на 1-3 значения. Чем больше успехов выкинет игрок, тем более правдоподобно будет звучать речь персонажа. Если игрок потерпел неудачу или провалил бросок, слушатель(-ли) не поверят персонажу и могут рассердиться настолько, что прогонят его (или арестуют).

Поединок взглядов

Гляделки – это обычный способ, которым Гару завершают все споры. В целом, это значит психологически вывести оппонента из себя без потери собственного хладнокровия и применения физических атак. Система совершенно проста: каждый участник делает бросок Харизма + Запугивание или кидает Ярость (кто выкинет больше). Сложность равна Силе воли противника. Тот, кто наберёт число успехов, равное Смекалке + 5 противника, выигрывает, заставляя другого отвернуться. Игрок другого персонажа может тратить Силу воли каждый ход, чтобы продолжать смотреть в глаза оппоненту, но и она имеет свойство кончаться.

Персонаж, чьё значение Харизма + Запугивание больше или равно его Ярости, может использовать любой из запасов кубиков; персонаж, чья ярость выше, должен использовать Ярость. Эта система, используемая в гляделках, куда опаснее, поскольку персонаж, использующий Ярость и набравший больше трёх успехов за один бросок впадает в безумие и атакует! По этой причине, соревнования взглядов устраиваются прилюдно, чтобы была возможность контролировать поединок. Проигравший в гляделках теряет один пункт временной Славы.

Если два Гару разного ранга вступают в поединок взглядов, сложность для Гару меньшего ранга возрастает на 1 за каждые два ранга его противника сверх его собственного.

Пример: Голубь, Грызущий Кости 1-го ранга, вызывает на поединок Облако-в-ночи, Аруна-альбиноса Чёрных Фурий. Поскольку последняя не желает разрывать щенка на куски, Облако-в-ночи выбирает гляделки.

Харизма + Запугивание Голубя равно 6-и, его пункты Ярости равны 5-и, его Смекалка равна 3-м и Сила воли – 4-м. Харизма + Запугивание Облака-в-ночи также равна 6-и, пункты Ярости равны 7-и, Смекалка равна 4-м и Сила воли – 6-и. Голубь выбирает бросок Харизма + Запугивание. Он должен набрать 9 успехов (Смекалка Облака-в-ночи + 5) со сложностью 7 (её Сила

воли + 1, поскольку её ранг выше на 2 значения). Облако-в-ночи должна набрать 8 успехов со сложностью 4, но поскольку её Ярость выше, чем Харизма + Запугивание, она должна использовать Ярость. Следовательно, если её игрок выбрасывает 4 или больше успехов за один ход, Облако-в-ночи впадает в бешенство и атакует младшего Гару, тогда наблюдатели должны удержать её, а Голубь выигрывает поединок по умолчанию. С досадой, два Гару помалкивают.

Быстрая речь

Быстрая речь – это искусство запутывания цели быстрой болтовнёй и запугиванием. Обычно игрок делает бросок Манипуляция + Хитрость, хотя Харизма или Внешность также могут сработать, в зависимости от стиля Быстрой речи. Сложность равна Смекалке + Знанию улиц цели. В случае удачи цель запутывается и соглашается с персонажем, до тех пор, пока у неё не появится время, чтобы понять, что же происходит.

Цель может использовать Силу воли, чтобы сопротивляться Быстрой речи. Если она это делает, считайте, что результат такой же, как если бы игрок потерпел неудачу.

В случае неудачи цель не запутывается и принимает попытки прервать персонажа, возможно прося его говорить помедленнее (что, естественно, неприемлемо для Быстрой речи). Провал броска означает, что цель замечает, что её пытаются сбить с толку Быстрой речью и сердится, а не запутывается.

Рассказчик может назначить повторный бросок, чтобы продолжить подчинение цели. Тон Быстрой речи может быть комичным или смертельно-серьёзным, в зависимости от того, что диктует ход игры.

Допрос

Допрос сам по себе не использует пытки. Тем не менее, он может включать в себя *угрозы* пытками. В конце концов, быть привязанным к креслу и наблюдать за тем, как кто-то наполняет шприц или разогревает

паяльную лампу, хорошо развязывает язык (помимо всего остально). Реальная система пыток здесь не используется.

Игрок делает бросок Манипуляция + Запугивание со сложностью равной Силе воли жертвы. Чем больше успехов он наберёт, тем больше жертва расскажет. Один успех означает, что жертва промямлила парочку фактов, в то время как пять может означать, что он все кишки себе надорвал в процессе перечисления полного объёма известной ему информации. Если бросок неудачен, техника допроса оказывается неэффективной и персонаж может попробовать другую тактику (со сложностью, возросшей на 1). Провал означает, что цель вообще отказывается говорить, или, что ещё хуже, лжёт. В целях сокрытия надёжности результатов допроса, Рассказчик должен сделать бросок за игроков.

Запугивание

Стоит заметить, что хотя Гару может различными способами потерять свои пункты Манипуляции, это не распространяется на Запугивание. В сущности, если Гару старается быть угрожающим в нечеловеческой форме (например, оборотень в форме Глабро удерживает человека на земле, схватив за горло), он может добавить ещё один кубик в бросок Запугивания. Если, впрочем, Гару выставит себя в глупом свете (преследуя врага, врежется в телефонный столб), его игрок, вероятно, потеряет один кубик из запаса.

Конечно, люди, увидевшие Гару в Криносе, впадают в Делириум, и этот эффект окрашивает их реакцию. В целом, Гару в форме Кринос запугивает человека автоматически.

Ораторское искусство

Эта система используется, когда персонаж произносит речь, которую игрок не хочет декларировать сам. Игрок должен хотя бы описать её текст и возможно произнести хорошее начало (которое, вполне возможно, вдохновит

игрока закончить её). Вы должны поощрять игроков на произнесение своих речей, но никогда не заставляйте.

Игрок делает бросок Харизма + Лидерство или Исполнение. Сложность зависит от того, предрасположена аудитория слушать или кидаться тухлыми помидорами. Если слушателями являются Гару, то сложность будет базироваться на ранге персонажа. Теург 4-го ранга куда скорее может расчитывать на почтительное молчание, чем Рагабаш 1-го ранга. Количество успехов отражает впечатление, произведённое на толпу. 1 успех даст несколько вежливых хлопков, в то время как 5 и больше повлечёт за собой всеобщий одобрительный вой и требования продолжения.

Для особо долгой или сложной речи, стоит использовать продолженный бросок. В этом случае для того, чтобы заслужить одобрение толпы потребуется больше чем 5 успехов, и сложность должна возрастать на 1 за каждый бросок после третьего.

Если игрок терпит неудачу – толпа не впечателена и игронирует персонажа. Если же он проваливает бросок, то толпа начинает искать дёготь и перья, или на худой конец, спускает персонажа со сцены. В обществе Гару такая реакция также может означать потерю временной Мудрости.

Исполнение

Эта система во многом идентична Ораторскому искусству, она используется в тех случаях, когда персонаж предпринимает какой-либо вид исполнения, будь то комедия, драма, музыка или повествование. У броска есть разные варианты, в зависимости от конкретного типа исполнения, но обычно это Социальный атрибут + Исполнение или Экспрессия. Сложность и результат успехов и неудач точно те же, что и в ораторском искусстве.

Соблазнение

Оборотень, ищущий чужого внимания, может использовать Животную привлекательность, и с почти 100%-ой вероятностью добьётся успеха. Но

иногда требуется более тонкий подход, часто с целью выудить какие-либо данные (постельные разговоры зачастую более продуктивны, чем допрос). В этом случае в игру вступают старые добрые практики метких замечаний, незначительной лжи и чувства стиля. Заметьте, что соблазнение не всегда хорошо срабатывает у Гару. Проклятие часто отталкивает людей.

Система, представленная ниже, предполагает, что один участник (соблазнитель) доминирует, а второй (цель) подчиняется. Если оба персонажа на равном положении, или у них искренние чувства друг к другу, игнорируйте систему и просто отыграйте ситуацию (но пожалуйста, только при помощи диалога). Если персонаж старается соблазнить того, кто в этом не заинтересован (к примеру, женщина пытается соблазнить гея), не имеет значения, как много успехов он выкинет. Лучшее, на что он может надеяться – это чуть более игривый разговор.

Соблазнение происходит в несколько этапов. Соблазнитель должен пройти каждый из них по очереди, чтобы добиться успеха.

Завести знакомство: игрок бросает Внешность + Хитрость. Сложность составляет Смекалку цели + 3, но также может изменяться в зависимости от того, насколько цель хочет быть соблазнённой. Если игрок начинает соблазнение с умной идеи, Рассказчику стоит соответственно снизить сложность. Точно так же глупые подкаты должны повысить сложность или автоматически провалить соблазнение. Каждый успех сверх необходимого добавляет ещё один кубик к броску на следующем этапе.

Обмен остроумными репликами: персонаж вовлечён в шутливый флирт. Бросок Смекалка + Хитрость со сложностью равной Интеллект цели + 3. И опять, отыгрыш должен приносить бонусы или наказания. Каждый успех сверх необходимого добавляет дополнительный кубик на следующем этапе.

Беседа: этот этап представляет собой сложные пляски вокруг убеждения о том, что у них достаточно общего, чтобы сделать то, что один из них хочет сделать. Игрок бросает Харизму + Эмпатию, со сложностью

равной Восприятие цели + 3. И снова отыгрыш может, как помочь, так и препятствовать результату.

Интимность: на этом этапе, если всё шло как надо, пара удаляется в подходящее место для физической близости (и кадр, конечно, затемняется…). В любом случае нет необходимости в дальнейших бросках, до тех пор, пока Рассказчик не захочет привнести немного жестокости и не заставит разгорячённого Гару сделать бросок Ярости.

Ментальные способности

Эти способности включают в себя использование таких атрибутов, как Восприятие, Интеллект и Смекалка. Опять же, использование отыгрыша зачастую куда интереснее, чем броски кубиков.

Толкование снов

Среди Гару сны считаются мудрыми посланиями Геи. Мудрость, впрочем, часто прячется среди мистических символов, которые может истолковать только сновидец.

Игрок персонажа, собирающегося вычленить из сна некое знание, должен сделать бросок Интеллект + Загадки. Сложность зависит от продолжительности и сложности сна. Чем более важная и детализированная информация в нём представлена, тем глубже она будет спрятана во сне, и тем больше потребуется выкинуть успехов.

Толкование снов довольно часто встречается среди хомидов Гару. Хотя люпусы тоже видят сны, они редко способны запомнить и интерпретировать эти картинки. Однако, Теурги обоих пород развивают это искусство.

Подделка

Подделка документов происходит в два этапа. Фальсификатор должен знать, какой документ он подделывает и как тот должен выглядеть, а затем должен сравнить. Хорошо подделать документы – трудная задача, которая

может потребовать специального оборудования или дополнительного времени в зависимости от того, что необходимо сделать.

Игрок должен сделать два броска. Первый бросок Интеллект + Знание улиц (игрок таже может сделать бросок на Право или Расследование, в зависимости от того, о каком документе идёт речь, также в некоторых случаях может понадобиться Лингвистика). Сложность зависит также от того, не является ли документ частью легальной системы, с которой персонаж знаком, или доступна только часть информации. Если игрок терпит неудачу, то прежде чем документы будут окончены, необходимо узнать дополнительную информацию (персонаж может попробовать снова, через несколько часов или, возможно, дней). Провал означает, что документы слишком сложно скопировать с теми знаниями и тем оборудованием, которым располагает персонаж, а также что требуется большее вложение времени и денег, чем рассчитывалось.

Второй бросок – Ловкость + Знание улиц. Но игрок должен бросить кубиков на общую сумму, не превышающую количество успехов от первого броска. Каждый успех обозначает более высокую степень качества финального продукта. Один успех даст вам документ, который удовлетворит разве что стандартную инспекцию. На три успеха вы сможете одурачить большинство людей, но не юриста и не детектива. Пять - предоставят вам почти совершенную копию. Неудача означает, что документ, очевидно, не удовлетворяет требованиям, в то время как провал означает, что фальсификатор допустил ошибку, которую найдут сразу же, как только он покажет бумаги.

Умение играть

Другое распространённое соревнование среди Гару, которые не хотят драки, — это игра в загадки или любое другое интеллектуальное соревнование. Правила соревнования могут сильно различаться: игра в загадки состоит в том, что каждый участник задаёт другому загадку, до тех

пор, пока, один из них не сможет дать ответ или придумать свою. Лучше всего отыграть этот момент, но он так же может быть воспроизведён при помощи броска Смекалка + Загадки на загадывание и Интеллект + Загадки на отгадывание. Игрок отгадывающего персонажа должен набрать как минимум то же количество успехов, какое выкинул игрок загадывающего, чтобы продолжить игру. Если Гару соревнуются с оборотнем более высокого ранга, добавляйте к сложности единицу за каждые два ранга, на которые он превосходит персонажа. В случае равенства, сложность для обоих игроков равняется 6-ти.

Охота

У оборотней отнюдь не всегда есть желание и пуще того наличные, чтобы купить еду. Большинство из них предпочтут загнать и убить свою добычу. Подобное действие определяется продолженным броском. Игрок бросает Восприятие + Инстинкты (если персонаж охотится в форме Люпус) или Выживание (если в форме Хомид). Сложность зависит от того, насколько территории подходит для забавы. Пустыня, естественно, требует большей сложности, чем весенний лес. Помните, что Гару вычитают две единицы из сложности на бросок Восприятия в форме Люпус, поэтому большинство оборотней предпочитают охотиться в этой форме.

Каждый бросок – это час охоты. Если персонаж безуспешно охотится на данной локации в течение четырёх часов, ему следует сменить место поиска пищи. За каждые два успеха, охотник находит достаточно пищи для одного обеда.

Если члены стаи Гару складывают свои охотничьи навыки, они могут найти и загнать более крупную добычу. Игрок, чей персонаж Гару возглавляет охоту (в идеале у него должен быть самый большой набор кубиков) делает бросок, стая также помогает загнать и убить добычу.

Изучение

Вы не можете убить врага, если не знаете, где его искать. Иногда осторожное, медленное исследование необходимо для того, чтобы перейти к следующей части истории. Эта система позволяет проявить себя персонажам с высоким значением Интеллекта (также как и отдохнуть боевым персонажам).

Игрок делает бросок Интеллект + наиболее подходящая Способность, обычно Расследование или Компьютеры. Сложность зависит от того, насколько скрыта или защищена информация. Легко находимая, общая информация требует сложности 3. Однако вряд ли тот факт, что её так легко найти является совпадением – подобная информация отнюдь не всегда является правдой. Раскрытие полной, необрезанной истории может требовать броска со сложностью 8 или даже 10, в зависимости от того, что персонаж хочет найти.

Число успехов показывает, как много информации нашёл персонаж и насколько она полезна. Один успех – это неполный ответ на вопрос персонажа. Три расскажут персонажу, что ему необходимо знать для того, чтобы продолжить. Пять успехов дадут персонажам полное видение происходящего плюс несколько полезных зацепок или скрытые данные, которые позже смогут спасти им жизнь (если, конечно, они вспомнят).

Изучение требует времени. Персонаж не знает, сколько времени может потребоваться для того, чтобы найти то, что ему необходимо знать, а Рассказчик не должен ему сообщать об этом. Вместо этого, Рассказчик должен определить, как долго персонаж планирует изучать что-либо, и затем назначить определённое количество бросков в соответствии с заявкой. Если персонаж планирует учить «столько, сколько потребуется», Рассказчкик должен определить, как много информации персонаж может получить из доступных материалов. В конце концов, вся Библиотека Конгресса не сможет помочь персонажу узнать о круге Малфеан; этой информации там просто нет (как бы он ни надеялся). Персонаж может учить до тех пор, пока не выучит

всё, что только возможно (на усмотрение Рассказчика), если только игрок не провалит бросок (он верит, что выучил всё, что смог и уходит с ложными заключениями) или пока его желание не перегорит. Персонаж может учить столько часов, сколько пунктов в его Выносливости (и нет, обращение в Кринос не поможет, потому что придётся драться с библиотекарями). За каждый дополнительный час успешного изучения придётся потратить пункт Силы воли. Помните, что библиотеки открыты только в течение нескольких часов, так что длительное изучение может растянуться на дни, недели и даже года.

Поиск

Прочесывание определённой территории в поисках конкретного объекта или улик требует броска Восприятие + Расследование. Сложность зависит от того, насколько хорошо спрятан объект или улика и в том ли месте ищет персонаж. Если игрок делает успешный бросок, вы вправе позволить персонажу найти то, что он ищет или дать намёк, где искать дальше.

Заставьте игрока точно описать, что его персонаж ищет и присвойте автоматический успех, если описание достаточно детализировано. Также, если персонаж ищет не в том месте, то он не сможет найти искомое независимо от того, сколько успехов выкинул игрок.

Выслеживание

Используйте эту систему, когда персонаж пытается преследовать кого-либо по оставленным следам. Игрок бросает Восприятие + Инстинкты (базовая сложность 7 может изменяться в зависимости от погоды, местности, свежести следов, использования Даров и т.д.). Каждый бросок позвлоляет персонажу идти по следам около пяти минут. Рассказчик должен определить, как долго преследователь должен идти по следам, прежде чем поймать добычу. Если игрок проваливает бросок, он может попытаться снова, но

сложность повысится на единицу. Если сложность превысит 10, то персонаж безвозвратно теряет следы. То же самое происходит, если игрок провалил бросок.

Помните, что Гару в форме Люпус вычитают 2 из сложности Восприятия. Гару в Криносе или Хиспо должны вычитать единицу из сложности на том же броске.

Множество форм

Во многих легендах говорится, что оборотни могут принимать только две формы, человеческую и волчью. Но на самом деле, у Гару есть 5 разных форм, подходящих для разных ситуаций и целей.

Смена формы требует броска Выносливость + Инстинкты. Сложность зависит от начальной формы персонажа. Однако число необходимых успехов также зависит от того, какую форму персонаж хочет принять. Он может пройти через все промежуточные формы, прежде чем достигнет желаемой. Поэтому игрок должен выкинуть один успех для того, чтобы начать превращение и затем ещё по одному за каждую форму, которую персонаж должен «пройти», прежде чем достигнет той, что ему необходима.

Пример: так как у группы мужчин в углу внезапно начинает идти пена изо рта, Каменный Зверь решает, что форма Хомид может оказаться слишком слабой для предстоящего веселья. Его игрок должен сделать бросок Выносливость + Инстинкты со сложностью 6 (так как начинает с Хомида) и набрать как минимум 3 успеха (один, чтобы начать изменение, один за Глабро и ещё один за Кринос). Если игрок набирает только 2 успеха, Каменный Зверь достигает только формы Глабро и должен ждать следующего хода, чтобы продолжить (если только игрок не решает потратить пункт Ярости).

Если персонаж превращается в свою изначальную форму, превращение проходит автоматически и мгновенно, неважно как много форм должно перед этим пройти. То же самое происходит, если игрок решает потратить

пункт Ярости, чтобы принять нужную форму. Любая одежда на персонаже при превращении с большой вероятностью разлетиться на лоскуты, если только она не «привязана» (см. Обряд Освящённого Талисмана), в этом случае она сливается с телом персонажа и возвращается, когда он снова принимает форму Люпус.

Хомид: Человек.

Статы: начальные.

Сложность: 6.

Описание формы: естественная форма для хомидов, в которой они лучше всего себя ощущают. Форма Хомид во всём схожа с обычным человеком (спасительна для люпусов и метисов, обладающих аллергией на серебро, также эта форма обладает повышенной регенеративностью). Однако форма Хомид всё ещё запускает Проклятье при общении с нормальными людьми.

Пример: В Хомиде теург Серебряных Когтей Алкающий-Взгляд выглядит как крепко сбитый человек 6 футов росту (~180 см), весом около 185 фунтов (~ 80 кг) с короткими русыми волосами.

Глабро: Почти Человек.

Статы: Сила +2, Выносливость +2, Манипуляция -2, Внешность -1.

Сложность: 7.

Описание формы: в форме Глабро оборотень остаётся двуногим, у него нет клыков и когтей, но на этом сходство с человеком и заканчивается. Превращаясь из Хомида в Глабро, Гару приобретает до 200% живого веса (прежде всего мускулов) и 6 дюймов в росте (около 15,5 см). Волосы становятся гуще и жёстче, зубы и ногти удлиняются (хотя и не настолько, чтобы нанести значимый ущерб), надбровные дуги сильнее выделяются, и персонаж в целом выглядит более массивным и грозным.

Вервольфы в форме Глабро могут говорить на языке Гару и языке людей без особых проблем. Правда, к человеческой речи примешиваются гортанные хриплые звуки. Несмотря на то, что Гару могут использовать эту форму для взаимодействий с людьми, они, как правило, этого избегают. Форма Глабро слишком груба, и её легко запомнить.

Пример: Алкающий-Взгляд в форме глабро шести с половиной футов ростом (~195см). Его вес составляет приблизительно 350 фунтов (~160 кг). Обычно редкая растительность на лице теперь покрывает всю его челюсть и даже часть шеи, брови срослись. В походке появилась лёгкая прыгучесть.

Кринос: Человек-волк.

Смена статов: Сила +4, Ловкость +1, Выносливость +3, Манипуляция 0, Внешность 0.

Сложность: 6.

Описание формы: Эту форму ласково прозвали «рычащей девятифутовой машиной смерти». В форме кринос оборотень хочет только одного: убивать. Естественная форма для всех метисов, она не предназначена для переговоров, даже с другими Гару. Смена формы Глабро на Кринос даёт половинную прибавку в росте и 200% в весе. Голова превращается в волчью морду, а когти и клыки полностью отрастают. Руки удлиняются и становятся похожими на обезьяньи, и оборотень может перемещаться как на двух конечностях, так и на всех четырёх. У Гару также отрастает хвост, который помогает удерживать баланс.

Оборотень в боевой форме отлично может говорить на языке Гару, и грубо поддерживать диалог с волками. Человеческая речь сокращается до одного или двух слов (любимые фразы «Вирм!» и «Убить их!»). Для попытки выразить что-то сложнее, используются пункты силы воли.

Заметьте, штрафы к Манипуляции и Внешности могут не действовать на других Гару, говорящих на своём языке и тоже использующих боевую форму.

Пример: Алкающий-Взгляд принял форму Кринос. Сейчас в нём больше 9 футов роста (~275см) и около 800 фунтов веса (~360 кг). Его тело покрыто мехом, который испускает серебристое сияние в этой форме.

Хиспо: Почти-Волк.

Статы: Сила +3, Ловкость +2, Выносливость +3, Манипуляция 0.

Сложность: 7.

Описание формы: Хиспо напоминает нормального волка, также как Глабро напоминает обычного человека. Оборотень в форме хиспо выглядит как доисторический Волк Ужасный (Canis Dirus). Массивные голова и челюсти, даже больше чем в Криносе, и укус Хиспо наносит урон сверх обычного. Хиспо может в случае необходимость встать на задние лапы, но ему намного удобнее на своих четверых. В этой форме оборотень весит столько же, сколько и в Криносе, но четвероногая позиция позволяет ему двигаться быстрее. Все его чувства становятся острее, хотя и не так, как в форме Люпус. Так как в Хиспо у оборотня нет рук, то он не может взять объект иначе, чем пастью.

Гару в Хиспо может говорить на языке Гару и с волками практически без проблем, но любая попытка заговорить по-человечески будет стоить ПСВ, и даже в этом случае ограничится одним-двумя слогами.

Пример: В форме Хиспо Алкающий-взгляд всё ещё весит порядка 800 фунтов, но теперь в нём 5 футов в холке (~150 см).

Люпус: Волк.

Статы: Сила +1, Ловкость +2, Выносливость +2, Манипуляция 0.

Сложность: 6.

Описание формы: естественная форма Гару-люпусов. Это чистый волк, дикий и ведомый инстинктами. В основном она используется для слежки и путешествий. Смена формы Хиспо на Люпус отражается большой потерей в размере тела и в мускульной массе+. Челюсти и клыки сильно

уменьшаются – хомиды и метисы в Люпусе могут наносить аггравированные повреждения только укусом, а люпусы наносят летальный урон. Форма Люпус позволяет передвигаться со скоростью в два раза превышающей человеческую, также она обладает большей восприимчивостью.

Люпус схож с нормальным волком со всеми его наклонностями и целями. Внешность отдельно взятого Гару в Люпусе зависит от его племени.

Пример: Алкающий-Взгляд завершил своё превращение в Люпуса. Он выглядит совершенно обычным матёрым волком, серебристо-белого окраса.

Схватка

Боевая система в «Оборотне» сделана с расчётом на то, чтобы показать мрачную и жестокую реальность схватки, не теряя при этом фокусировки на персонажах и истории. Помня об этом, Рассказчик должен использовать гибкий подход к динамичным боевым сценам, так как ни одна боевая система не может полностью воплотить реальный бой (особенно если он проходит между такими существами как Гару).

Оба следующих основных типа схваток включают в себя различные системы и вариации.

- **Бой на дальней дистации** включает в себя любое оружие, которе работает на дистанции, включая в себя огнестрельное оружие и луки. Персонажу, использующему оружие дальнего боя, необходимо напрямую видеть свою цель.

- **Ближний бой** – это любая схватка, в которой бойцы используют кулаки (когти или зубы) или оружие, которое надо держать в руках (ножи, разбитые бутылки, серебрянные топоры и т.д. Бойцы должны находиться на расстояние прикосновнения, чтобы использовать свои тела как оружие (это очевидно). Некоторые типы холодного оружия, например древковое, позволяет улучшить возможности персонажа по достижению цели.

Игроки проводят боевые раунды точно также, как любые раунды действия. Сначала, все игроки определяют свою инициативу, затем заявляют

свои действия, после чего эти действия обсчитываются при помощи системы кубиков. Эта последняя фаза разделяется на фазу Атаки и Урона.

Боевой раунд обычно длится всего три секунды, но когда в бою участвуют Гару, за эти три секунды может многое случиться.

После выяснения инициативы, каждый игрок описывает действия своего персонажа. Когда все игроки сделали свои первые заявки, начинается Боевая сцена.

Атака

Набор кубиков игрока зависит от сути его атаки.

- Для всех атак с огнестрельным оружием делайте бросок Ловкость + Стрельба.
- Для всех атак с метательным оружием, будь это камень или сюрикен, бросьте Ловкость + Атлетика.
- Для всех атак с оружием ближнего боя, бросьте Ловкость + Холодное оружие.
- Для *большинства* рукопашных атак бросьте Ловкость + Рукопашный бой. Некоторые манёвры используют вместо неё Атлетику, но большинство всё-таки – Рукопашный бой.

Сложность этих атак и даже количество кубиков сильно варьируется, завися от скорострельности оружия и сложности манёвров рукопашного боя. Эти нюансы описаны ниже.

Персонаж может выбрать любое их трёх оборонительных действий. Также он может отменить заявленное перед этим действие для того, чтобы сделать это. Эти действия: уклонение, блокирование и парирование.

Уклонение – это просто способ уйти с маршрута атаки до того, как она будет произведена, оно требует броска Ловкость + Уклонение. Сложность зависит от того, как много есть укрытий, и количества пространство, которое нужно преодолеть персонажу, а так же от сути атаки, от которой нужно уклониться. Персонажу в форме Люпус для того, чтобы уклониться от удара, нужно просто отпрыгнуть назад на 5 футов (~ 1,5 м), поэтому сложность

всего 5. Однако, Гару в форме Кринос, собирающемуся уклониться от выстрела из обреза с расстояния в 15 футов (~ 4,5 м) без единого укрытия, скорее всего, придётся просто сжать зубы и встретить выстрел грудью – сложность достигает 9 или даже 10. Из успехов в броске на уклонение вычитаются успехи броска атакующего. Так что для того, чтобы избежать прямой атаки, уклоняющийся персонаж должен набрать больше успехов, чем атакующий персонаж.

Блокирование означает, что кто-то останавливает производимую атаку при помощи собственного тела. Персонаж не может заблокировать атаку огнестрельным оружием (не, ну вообще может, но это будет не особо умно), но персонаж может попытаться заблокировать любую атаку ближнего боя. Бросок Ловкость + Рукопашный бой со сложностью, которая зависит от типа блокируемой атаки (Кулак легче заблокировать, чем меч). Во всём остальном система идентична уклонению.

Парирование используется в том случае, когда производимая атака блокируется оружием. Система та же, что в блокировании, за исключением того, что бросается Ловкость + Фехтование.

Трата Ярости в схватке.

Гару может использовать свой внутренний гнев для того, чтобы двигаться пугающе быстро. Для этого необходимо потратить пункты Ярости. Впрочем, Ярость имеет много других способов применения.

- **Дополнительные действия:** за каждый пункт Ярости, потраченный игроком, персонаж приобретает одну дополнительную атаку в ход. Это использование Ярости должно быть заявлено в начале хода во время определения инициативы. Как только персонаж тратит Ярость для приобретения дополнительного действия, эти очки уже считаются потраченными и не могут быть перераспределены на что-то ещё в течение хода. Вдобавок Гару могут использовать отнюдь не всю свою Ярость подобным образом (см. *Ограничения*).

•**Смена формы:** в любое время хода игрок может потратить очко Ярости своего персонажа и сменить облик на любую из форм, какую пожелает.

•**Игронирование оглушения:** персонаж, получивший больше урона, чем значение его Выносливости – оглушён и теряет все заявленные действия и следующий ход (Помните, что ход длится обычно всего три секунды!). Однако оборотней достаточно трудно оглушить из-за повышающегося значения Выносливости в форме Кринос, и частично потому, что чем сильнее их бьёшь, тем злее они становятся. Трата пункта Ярости позволяет игроку игнорировать оглушение, и персонаж продолжает нормально действовать.

•**Игнорирование боли:** игронирование боли основано на том же принципе, что и игнорирование оглушения. Персонаж может потратить пункт Ярости и позволить своего персонажу проигнорировать штрафы кубиков за уровни здоровья. Эта трата не залечивает повреждения, и не приглушает боль от последующих ран, но, по крайней мере, позволяет беспрепятственно завершить атаку. Это действие останавливает боль всего на один ход.

Ограничения

•**Дополнительные действия:** максимальное количество пунктов Ярости, которое персонаж может потратить на дополнительные действия за один ход, равняется половине постоянных очков Ярости Гару. К примеру, если постоянная Ярость оборотня равна 6-ти, то игрок может использовать три пункта Ярости на дополнительные атаки, другие три пункта могут быть использованы любым описанным здесь способом, но только не на дополнительные атаки.

•**Время:** игрок может потратить Ярость на дополнительные действия только на стадии принятия решений. Любые другие способы использования Ярости могут быть применены в течение всего хода.

•**Ограничения:** персонаж может иметь количество дополнительных атак равных только его Ловкости или Смекалке (нужно выбрать тот атрибут, значение которого меньше). Если персонаж пытается сделать больше действий, чем значение этого атрибута, то получает штраф на сложность +3 на весь ход. Этот штраф появляется из-за того, что он старается двигаться быстрее, чем способно его тело (Ловкость) или его мозг (Смекалка), поэтому запутывается или раскоординирован в своих движениях. Если персонаж впадает в бешенство, действия Ярости ограничены только Ловкостью.

Итоги

На этой стадии игроки определяют количество урона, которые получили и нанесли их персонажи в течение хода.

Для того чтобы нанести урон, персонажи делают бросок соответствующий атаке со сложностью 6. Каждый успех повреждает один уровень здоровья. Однако более успешная атака наносит больший урон. За каждый успех после первого, полученного персонажем в броске на атаку, он добавляет один кубик в набор для броска на урон. Эта система предусмотрена для быстрой и смертельной схватки, однако, Гару могут выдержать много различных форм урона.

Бросок на урон нельзя провалить, так же нет особых правил для переброса десятки.

Атака наносит один из трёх типов урона:

•**Ударный** урон включает любые повреждения, нанесённые тупым орудием, таким как кулак и незаострённое оружие. Ударные повреждения лечатся быстрее, чем все остальные типы (по крайней мере, так происходит у людей), и вряд ли могут принести оборотням большие неудобства. Ударные повреждения отмечаются в листе персонажа косой чертой («/») напротив нужного уровня в таблице Здоровья.

•**Летальный урон** буквально означает то, что быстро убивает всё живое. Ножи, пули и даже некоторые атаки тупым оружием (например, дубинка, которой орудует Гару в форме Кринос) наносят летальные повреждения. Смертным очень сложно вылечить летальные повреждения, однако, Гару регенерируют такие раны достаточно быстро. Летальные повреждения должны отмечаться знаком «X» в подходящей строке таблицы Здоровья.

•**Аггравированный урон**, как правило, наносят сверхъестественные существа; зубы и когти вервольфов, клыки вампиров и любое серебрянное оружие наносит аггравированный урон оборотням. Даже Гару сложно залечить такое, и он не может их регенерировать. Впрочем, подобное повреждение можно поглощать в любой форме, кроме как в Хомиде. Лучше всего помечать аггравированные повреждения знаком «*» в листе персонажа.

Получив повреждение, игрок бросает Выносливость персонажа. Этот бросок поглощения, позволяет персонажу избежать урона из-за своей природной крепости.

Обычные люди могут поглощать только ударные повреждения. Они очень хрупкие в сравнении с оборотнями (Рассказчик, предпочитающий более устойчивых людей, представляя в своей хронике, к примеру, солдат или другие крепкие типажи, может позволить людям поглощать летальный урон со сложностью 8). Гару могут поглощать удальные повреждения со сложностью 6 в любой форме и летальные и аггравированные с той же сложностью во всех формах, кроме формы своей породы.

С уроном от серебряного оружия стоит обойтись немного по-другому. Гару могут поглотить урон от серебра в своей натуральной форме (кроме метисов, которые в принципе не могут его поглотить). Гару не могут поглотить урон от серебра ни в какой другой форме, без использования Дара или фетиша. Это цена, которую они платят за дары Луны. Урон от серебра считается аггравированным для всех форм, за исключением натуральных форм пород люпус и хомид.

Дополненные правила

Общие дополнения

•**Броня:** некоторые враги носят защитный покров, будь это бронежилет или хитиновый панцирь. Броня добавляет кубики в бросок поглощения персонажа. Некоторые типы искусственной брони также ограничивают передвижение, что отражено в повышении сложности на бросок Ловкости. Некоторые типы брони даны в таблице «Броня». Кубики брони (и только кубики брони) могут использоваться, чтобы поглотить летальные повреждения. Также эти кубики могут использоваться для поглощения урона, который в противном случае был бы непоглощаемым, на усмотрение Рассказчика. Также стоит учесть, что кевларовая рубашка может поглотить урон от серебрянного оружия, но бронежилет не защитит от радиации.

Броня

Тип брони	Рейтинг брони	Штраф на ловкость
Армированная одежда	1	0
Защитная рубашка	2	1
Кевларовая рубашка	3	1
Бронежилет	4	2
Полное защитное снаряжение	5	3

•**Слепота:** слепые персонажи не могут уклоняться, парировать или блокировать атаки, и получают штраф +2 к сложности на все действия.

Некоторые Дары могут компенсировать зрение, но за Рассказчиком последнее слово о том, как эти Дары работают в схваткею

- **Смена действия:** обычно, раз игрок заявил действие, он не может поменять его. Если у него есть уважительная причина (собрат убил намеченную цель персонажа, к примеру), он может сменить действие, но добавляет единицу к сложности. Смена атаки на защитное действие не добавляет сложности.

- **Обездвиженность:** персонаж, частично обездвиженный и не способный уклониться, находится не в самом удобном положении. Все атаки против такого персонажа получают бонус -2 сложности, если он все ещё может сопротивляться и получают автоматический успех, если он вообще не может двигаться.

- **Сбивание с ног:** некоторые атаки предназначены для того, чтобы сбить вага с ног. Если это случается, персонаж должен подняться. Если у него не осталось действий для того, чтобы это сделать, его противник может считать такого персонажа частично обездвиженным.

- **Оглушение:** как было сказано выше, персонаж теряет свой следующий ход, если он теряет за ход больше уровней здоровья, чем значение его Выносливости. Он не может предпринимать никаких действий, только застыть на ход, и каждая атака против него имеет бонус сложности -2.

Усложнённые правила боя

Гару редко используют пистолеты, но зато часто встречаются с ними лицом к лицу. Этот раздел представляет различные действия и нюансы, касающиеся перестрелок. Информация о специфическом оружии дана в таблице Дистанционное оружие.

Дистанционное оружие

Тип	Урон	Дальность	Скорострельность	Магазин	Размер

Легкий револьвер *SWM640 (. 38)*	4	12	3	6	КА
Тяжёлый револьвер *Кольт Анаконда (.44 Магнум)*	6	35	2	6	К
Лёгкий полуавтоматический пистолет *Глок 17 (9mm)*	4	20	4	17+1	КА
Тяжёлый полуавтоматический пистолет *Sig P220 (.45 ACP)*	5	30	3	7+1	К
Винтовка *Remington M-700 (30.06)*	8	200	1	5+1	Н
Маленький пистолет – пулемёт *Ingram Mac-10 (9 mm)*	4	25	3	30+1	К
Большой пистолет-пулемёт *HK MP-5 (9 mm)*	4	50	3	30+1	П
Штурмовая винтовка *Steyr Aug (5.56 mm)*	7	150	3	42+1	Н
Дробовик *Itaca M-37 (12 калибр)*	8	20	1	5+1	П
Полуавтоматический дробовик *Fiachi-Law 12 (12 калибр)*	8	20	3	8+1	П
Короткий лук**	4	60	1	1	Н
Длинный лук**	5	120	1	1	Н
Арбалет**	5	90	1	1	П

Урон: весь урон от огнестрельного оружия и луков считается летальным.

Расстояние: в пределах указанного расстояния (в ярдах) сложность равна 6. Оружие может выстрелить вдвое дальше этого расстояния, но сложность атак возрастет до 8. На расстоянии 2-х яродов сложность равна 4-м.

Скорострельность: Максимальное количество выстрелов, которое можно сделать из оружие за ход.

Магазин: Количество патронов в оружии. Некоторое оружие помимо обоймы также имеют уже подготовленный патрон в стволе, обозначается «+1».

Размер: см. таблицу Оружие ближнего боя

* Оружие способно к автоматической стрельбе, выпусканию трёх пуль за раз и разбросу (?).

** Для длинных и коротких луков прилаживание стрелы на тетиву считается автоматическим действием; перезарядка арбалета занимает 2 автоматических действия.

- **Прицеливание:** персонаж, потративший время на прицеливание может выстрелить намного точнее, чем тот, что кто просто стреляет наугад. Однако прицеливание также означает, что персонаж не может двигаться быстро, и что цель должна всё время оставаться в его поле зрения. За каждый ход, потраченный на прицеливание, игрок добавляет кубик к своему запасу на Ловкость + Стрельба, причём максимум является его значение Восприятия. Прицел добавляет два дополнительных кубика в запас. Персонаж с прицелом и Восприятием равным 3 может потратить три хода на прицеливание и получить 5 дополнительных кубиков на бросок (2 за прицел и 3 за прицеливание). Для того чтобы бонус снова сработал, необходимо потратить ещё три раунда на прицеливание.
- **Автоматический огонь:** некоторые типы оружия позволяют выпустить всю обойму за доли секунды. Автоматическое оружие добавляет 10 кубиков к броску атаки, но также сложность повышается на два, так как сильная отдача сбивает прицел персонажа. Эта атака возможна, только если от обоймы сохранилось не меньше половины запаса. После подобного действия, естественно, магазин полностью пуст.

Персонаж может также покрыть очередью всю территорию, вместо того, чтобы выпускать обойму в одну цель. Система та же, что и с автоматическим оружием, за исключением того, что успехи распределяются между всеми целями. Если персонаж стреляет по большему количеству целей, чем он выкинул успехов, Рассказчик решает, какие цели были задеты.

•**Луки:** в то время как огнестрельное оружие оборотни рассматривают в качестве странного неблагодатного орудия Ткачихи, многие племена используют в схватках луки и превращают их в фетиши. Использование лука предполает наличие навыка Стрельба из лука (вторичные навыки). Игрок бросает Ловкость + Стрельба из лука, сложность зависит от различных типов луков, описанных в таблице Дистанционное оружие. Персонажи, не взявшие навык Стрельба из Лука, могут бросить Ловкость + Атлетика, но каждый бросок будет иметь сложность + 1.

На небольшой дистанции стрела из короткого наносит такие же повреждения, как и пуля малого калибра, кроме того луки бесушмны, так что их боевой потенциал совершенно очевиден. Другой очевидный способ их применения – это острый деревянный кол, вбитый в сердце вампира. Чтобы сделать это, игрок должен набрать пять успехов, и повредить настолько, чтобы после броска выносливости было повреждено минимум 3 уровня здоровья.

Однако у луков есть две проблемы. Первая - это резервирование действия (автоматического) для того, чтобы достать и приладить стрелу, для арбалета же тратится целых 2 действия. Вторая же состоит в том, что если персонаж провалит бросок на атаку, тетива лопается. Если персонажу посчастливилось иметь запасную тетиву, то он может починить лук, сделав бросок Смекалка + Ремесло со штрафом к сложности +1). Если же нет, то лук превращается в заурядную палку, пока тетива не будет заменена.

•**Укрытие:** когда огнестрельное оружие есть только у вас одного, вполне нормально стоять на виду и на линии огня. Но попав в перестрелку, вы, естественно, решите, что укрытие – это отличная идея. Укрытие

препятствует попыткам противника пристрелить персонажа, но также и препятствует способности персонажа ответить выстрелом. Ниже приведены основные типы укрытия и модификаторы, которые они накладывают на сложность атак. Эти модификаторы также затрудняют и ответны огонь, хотя и в меньшей степени. Персонаж, отстреливающийся из укрытия, должен вычесть единицу из модификатора. Таким образом, персонаж, отстреливающися из-за стены, добавляет к сложности единицу, а лежащий персонаж вообще не испытывает затруднений.

Укрытие	**Сложность**
Лежать ничком	+1
За стеной	+2
Видна только голова	+3

- **Движение:** выстрелить в быстро передвигающуюся цель, или самому передвигаться быстрее, нежели прогулочным шагом, повыщает сложность атаки на единицу.

- **Множественная стрельба:** игрок может сделать несколько выстрелов в качестве разделённого действия или потратить Ярость для того чтобы сделать несоклько выстрелов за один ход. Серийная стрельба по три или автоматический огонь считаются за один «выстрел». Максимальное количество выстрелов, которое может сделать оружие за ход равно его скорострельности (приведено в таблице).

- **Дистанция:** для каждого оружия в таблице Дистанционное Оружие прописана своя дистанция. Это расстояние – средняя дистанция для оружия, сложность внутри этого расстояния равна 6-ти. Оружие может поразить цель, находящуюся на расстоянии в два раза большем, но подобное действие увеличивает сложность до 8-ми. Если же цель находится на расстоянии 2-х ярдов (~1,8 м), то действие считается выстрелом в упор и сложность падает до 4-х.

•**Перезарядка:** оружие с магазином можно быстро перезарядить в схватке, если у персонажа есть подготовленный запасной магазин. Пистолет можно зарядить и выстрелить из него всего за один ход. Игрок просто теряет 2 кубика из запаса для атаки из-за времени, потраченного на перезарядку.

Револьвер может быть заряжен так быстро только при помощи «ускорителя заряжания» (специальные захваты для патронов, позволяющие зарядить их все одновременно). Если персонаж вынужден заряжать револьвер вручную, то это действие занимает всё действие и требует полной концентрации, но может быть выполнено без броска, если у персонажа есть хотя бы одна точка в Стрельбе. Перезарядка магазина (особенно помещение патронов в магазин), тем не менее, требует броска Ловкость + Стрельба (сложность 6). Необходимо набрать только один успех, но дествие требует полного хода.

•**Выцеливание:** прицеливание в определённую зону (голова, рука, грудь) повышает сложность на 2. Любой дополнительный эффект, подобного выстрела остаётся на усмотрение Рассказчика.

•**Серийная стрельба:** некоторое оружие способно выпускать по три пули одновременно, когда персонаж нажимает на курок. Подобное действие в бою добавляет три дополнительных кубика на атаку, но увеличивает сложность на 1. Очевидно, стрельба в этом случае опустошает магазин на три патрона. См. таблицу Дистанционное оружие для того, чтобы опеределить, какое оружие может использоваться для серийной стрельбы.

•**Метательное оружие:** так как общество Гару неодобрительно относится к использованию оружия, метательное оружие – это часть почти любой культуры. От азиатских сюрикенов и индийских шакрамов до австралийских бумерангов – даже камни и небольшие устройства могут использоваться – некоторые Гару предпочитают подобные облегчённые типы атак перед тем как бросаться в драку. Для использования метательного оружия требуется бросок Ловкость + Атлетика, не Фехтование. Сложность, как правило, равна 6-ти, в зависимости от размера и расстояния цели. Если

используемое оружие не предназначено для метания (большинство ножей созданы для ближнего боя и недостаточно сбалансированны для метания и наоборот), Рассказчик должен повысить сложность хотя бы на 1. Урон от такого оружия описан в таблице Метательное оружие.

Дистанция оружия, которое метают аккуратно и с необходимой силой зависит от веса оружия и силы метателя. Расскачик может выбрать, что изменить: сложность или урон, или и то и другое, если чувствует, что персонаж вышел за пределы эффективной дистанции оружия.

Оружие	**Сложность**	**Урон/Тип**	**Размер**
Нож	6	Сила/Летальный	КА
Сюрикен	7	3/Летальный	КА
Камень	5	Сила/Ударны	варьируется
Копьё	6	Сила+1/Летальный	Н

Ближний бой

Этот раздел поделен на три части. *Дополненные правила* детализируют некоторые базовые манёвры, которые может применить любой Гару, а также факторы, которые могут быть отыграны в рукопашном бою или фехтовании. *Особые приёмы* детализируют боевые такики, которые доступны только тем Гару, которые обладают соответствующими знаниями. *Стайные тактики* описывают те манёвры, которые могут выполнить только стаи. Манёвры во всех трёх частях включают в себя примечания, которые поясняют, в какой форме Гару совершают действия, а также сложность манёвров, нанесённый урон и количество требующихся действий. Если манёвр требует больше, чем одного дествия, атакующий может либо разделить свой запас кубиков, либо потратить пункт Ярости для полного завершения манёвра. В любой случае, полный манёвр начинается с первого действия персонажа в ход.

Дополненные правила

•**Укус:** вероятно, сама базовая атака из всех; Гару просто погружают свои клыки в жертву. Дополнительный урон зависит от места укуса (яремная вена, чувствительные точки и т.д.) и отдаётся на откуп Рассказчику.

Используется: Кринос-Люпус (возможно использование оборотнем в форме Глабро, сложность 8, урон Сила -1)

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 5

Урон: Сила + 1 **Действия:** 1

•**Рывок:** этот опасный манёвр может нанести больший урон атакующему, чем оппоненту. Атакующий на полной скорости бежит на своего противника, надеясь придать тому достаточный импульс, чтобы сбить его с ног. Оба бойца должны успешно бросить Ловкость + Атлетика (сложность 6 для атакующего, 6 + успехи атакующего для цели) или упасть.

Если атака провалилась, произойдёт одно из двух: атакующий спотыкается и падает, или летит сломя голову, оставив свою цель незадетой, для того чтобы оценить повреждения персонажа делается бросок Выносливости цели.

Все повреждения, нанесённые этой атакой, считаются ударными. Если Гару в форме Кринос или Хиспо производит атаку против незащищённого человека, урон может быть летальным (решением Рассказчика).

Может использоваться: в любой форме.

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 7

Урон: Сила **Действий:** 1

•**Когти:** простая, часто используемая атака «удар когтями» состоит в том, что Гару раздирает своего противника. Эта атака наносит аггравированный урон в форме Кринос и Хиспо. Хотя когти оборотней в форме Глабро и Люпус всё ещё велики и остры, они слишком слабы, чтобы нанести настоящий урон.

Может использоваться: Кринос-Хиспо.

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 6

Урон: Сила +1 **Действий:** 1

•**Разоружение:** как и в случае с парированием персонаж принимает попыту использовать оружие для того, чтобы обезоружить своего противника. Атакующий делает бросок атаки как обычно, но со штрафом +1. Если персонаж набрал количество успехов равное или большее, чем количество очков в Силе противника, то его оппонент теряет своё оружие. Если атакующий не набрал достаточное количество успехов, он получает обычное количество урона. Провал в этом броске означает, что атакующий сам теряет оружие.

По возможности можно провести этот манёвр и без оружия, повысив сложность. В этом случае бросок Ловкость + Драка со сложностью 8 и персонаж долежен отнять кубик от своей атаки за передвижение, поскольку сражается против оппонента с длинным оружием.

Может использоваться: Хомид-Кринос

Бросок: Ловкость + Фехтование **Сложность:** +1

Урон: Особый **Действий:** 1

•**Атаки с фланга и тыла:** при атаке противника с фланга, уменьшайте сложность на 1. При атаке с тыла – на 2.

•**Борьба:** при борьбе атакующий хватает и удерживает противника, с целью обездвижить или нанести ему вред. Борцовая атака с целью ранить противника называется клинч; с целью обезвдвижить – захват.

Любая атака требует успеха в броске Сила + Драка. Успех означает, что атакующий схватил противника. Если атака – это клинч, атакующий может нанести урон равный его силе в начале следующего хода. Если применяется захват, то цель удерживается до следующего хода.

Если персонаж попал в захват, то у него есть две возможности. Во-первых, выйти из захвата, что предполагает состязательный бросок Сила + Драка. По желанию Рассказчика сопротивляющийся может бросить Ловкость вместо Силы, чтобы избежать клинча или захвата. Если выиграл атакующий, то захват продолжается, если выиграл сопротивляющийся, то он

высвобождается. Во-вторых, есть возможность сменить позицию, так чтобы атакующий сам оказался в захвате. Подобное действие требует того же броска, что и выход из захвата, но для того чтобы захват получился удачным следует набрать не меньше 2-х успехов сверх успехов соперника.

Пример: двое Гару из одной стаи, Клык-Кусачий-как-Мороз и Скользящий-по-Неверному-Лезвию соревнуются в шуточном реслинге. Клык успешно берёт в захват Скользящего и рычит на него, требуя подчинения. У Скользящего другое мнение, и он пытается сменить позицию.

Оба игрока делают бросок Сила + Драка. Игрок Клыка выбрасывает 3 успеха: игрок Скользящего набирает 4. Хотя игрок Скользящего выбросил больше успехов, ему нужно набрать минимум 5 (на 2 больше, чем у Клыка), чтобы захватить Скользящего в свою очередь. Состязание продолжается, Клык всё ещё удерживает позицию.

Может использоваться: Хомид-Кринос

Бросок: Сила + Драка **Сложность:** 6

Урон: Сила или нет **Действия:** 1

•**Удар ногой:** такие удары варьируется от быстрого пинка в пах до удара с вертушки. Рассказчик может свободно регулировать дополнительный урон и сложность, чтобы скомпенсировать сложность манёвра. Система, представленная здесь, рассматривает обычный удар ногой.

Урон от удара обычно считается, хотя Гару в форме Кринос могут нанести нормальному человека удар, урон от которого будет считаться летальным.

Может использоваться: Хомид-Кринос

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 7

Урон: Сила + 1 **Действия:** 1

•**Удар рукой:** как и удар ногой удар рукой могут быть простыми как тычок в челюсть и впечатляющими, как двойной удар, сбивающий оппонента с ног. Рассказчик может решить давать ли дополнительный кубик и/или

изменить сложность атаки на особые удары, такие как апперкоты, быстрые удары и хуки.

Урон от удара руками обычно считается ударным, но Гару в форме Кринос может наносить летальный урон. Оборотни действительно сильны!

Может использоваться: Хомид-Кринос

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 6

Урон: Сила **Действие:** 1

Холодное оружие

Оружие	Сложность	Урон/Тип	Размер
Дубинка	4	Сила/У	КА
Цепь	5**	Сила/У	К
Посох	6	Сила+1/У	Н
Булава	6	Сила+2/Л	Н
Нож	4	Сила/Л	КА
Бита	5	Сила+1/У	П
Меч	6	Сила+2/Л	П
Топор	7	Сила+3/Л	Н
Копьё	7	Сила+3/Л	Н
Клайв* (серебряный кинжал)	6	Сила+2/А	К
Большой клайв*	7	Сила+3/А	П

Сложность: обычная сложность, с которой было использовано оружие.

Урон: количество кубиков урона, бросаемых при использовании оружия.

Тип: У = Ударный, Л = Летальный, А = Аггравированный

Размер: КА = помещается в карман, К – в куртку, П = пальто, Н = не спрятать.

*Это оружие серебряное и наносит Гару непоглощаемый урон.

** Цепью можно опутать конечность противника со сложностью + 1.

•**Сбить с ног:** персонаж использует свои ноги или оружие, для того чтобы сбить противника с ног. Конечно, не все типы оружия можно использовать подобным способом. Оборотни в форме Кринос из-за непропорционально длинных конечностей могут сбить противника при помощи рук, а не ног. Точно так же Гару могут попытаться опрокинуть противника в форме Хиспо или Люпус, но сложность возрастает на 1.

Сбивание с ног не наносит урона, но при удачном броске, оно заставляет противника упасть ничком.

Может использоваться: во всех формах.

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 8

Урон: нет **Действия:** 1

•**Длина оружия:** персонаж, вооружённый мечом, имеет преимущество перед персонажем, вооружённым ножом, просто потому, что единственный выход последнего – это метать нож, в надежде достать противника. Встретив оппонента с оружием заметно большей длины, персонаж с коротким оружием теряет 1 кубик при каждой атаке, чтобы отразить время, затраченное на то, чтобы подойти поближе к врагу.

•**Удар оружием:** персонаж атакует при помощи оружия, будь это клайв, дубинка, меч, длинная цепь или камень. Урон, тип урона и сложность для различных типов оружия перечислены в таблице Холодное оружие. Бросок для подобных атак – Ловкость + Фехтование.

Особые приёмы

Следующие приёмы не являются врождёнными, Гару обязаны учиться им. Каждый персонаж начинает игру, зная один из приёмов, для того, чтобы

узнать остальные, он должен найти учителей, дополнительно тренироваться и т.д. в процессе игры.

Игрок может пожелать создать новые особые приёмы для своих персонажей. Системы новых приёмов остаются в ведении Рассказчика.

- **Уворот:** схожий с уклонением, уворот включает в себя прыжок или верчение в целом для опереждения противника на шаг. Этот приём не наносит урона, но каждый набранный успех убирает один успех от атаки противника. Если игрок уворачивающегося персонажа набирает больше успехов, чем атакующий, атака не только не проходит, но уворачивающийся персонаж оказывается в более удачной позиции для контр-атаки. Уворачивающийся персонаж получает бонус -1 к сложности атаки на следующий ход, предполагается, что он действует первым.

В отличие от уклонения персонаж не может заменить действие на уворот. Это должно быть заявленное действие.

Может использоваться: всеми формами.

Бросок: Смекалка + Уклонение **Сложность:** 6

Урон: нет **Действия:** 1

- **Разрыв сухожилий:** этой жестокой атакой оборотень погружает свои клыки в ногу противника и рвёт сухожилия. Если атака успешна, то она тормозит четвероногих врагов и калечит двуногих (рейтинг движений четвероногих снижается вдвое). Эту атаку также можно провести при помощи когтей, но подобный способ выглядит менее естественно.

Урон, нанесённый этой атакой, считается аггравированным. Обычно одинокий оборотень использует эту атаку для того, чтобы замедлить противника до тех пор, пока остальная стая не присоединится к драке.

Может использоваться: Кринос-Люпус

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 8

Урон: Сила + Уродование **Действий:** 1

•**Челюстной захват:** Гару сжимает челюсти на шее цели, не для того, чтобы убить, а чтобы обездвижить. Эта атака может быть проведена только сзади и сверху противника, так что атакующий должен использовать весь свой вес для лучшего позиционирования. Атакующий должен сначала успешно провести укус со штрафом +1 к сложности. Вместо того чтобы сделать бросок на урон, атакующий и атакованный должны сделать состязательный бросок Сила + Атлетика. Если атакующий побеждает, он прижимает своего соперника к земле и удерживает его. Если атакующий проигрывает, у него не получается обездвижить цель, но он может нанести урон, как обычно.

Обездвиженный персонаж следующим действием может попытаться выйти из захвата. Его игрок делает бросок Сила + Драка (сложность равна уровню Драки противника + 4) против броска Сила + Драка атакующего (сложность Драка атакованного + 2). Если атакованный проигрывает, он остаётся обездвиженным. Если он набирает столько же успехов, сколько и атакующий, он выходит из захвата, но получает урон равный количеству успехов атаковавшего (который может поглотить). Если он набирает больше успехов, чем атакующий, он выходит из захвата без урона.

Пример: «шутливый» поединок между Клыком-Кусачим-как-Мороз и Скользящим-по-Неверному-Лезвию становится всё менее шутливым. Устав от сопротивления соперника (и боясь в скором времени оказаться побеждённым), Клык применяет на Скользящем челюстной захват. Скользящему не нравится подобное развитие событий, и он пытается выйти.

Оба игрока делают бросок Сила + Драка. Оба персонажа имеют уровень Драки 4, так что сложность для Клыка равна 6-ти (Драка Скользящего + 2), сложность для Скользящего равна 8-ми (Драка Клыка + 4). Оба игрока выкидывают 3 успеха. Скользящий выходит из захвата, но должен поглотить 3 уровня урона аггравированных повреждений. Он легко

делает это и решает закончить спарринг, прежде чем всё обернётся ещё хуже.

Может использоваться: Кринос-Люпус

Бросок: Ловкость + Драка **Сложность:** 6

Урон: нет **Действие:** 1

- **Удар в прыжке:** боевой манёвр для более ловких и гибких Гару, удар в прыжке предполагает удар по сопернику во время того, как персонаж перепрыгивает через него. В случае удачного манёвра, Гару оказывается вне поля зрения своего противника.

Рассказчик может сначала определить количество успехов в броске Ловкость + Атлетика (сложность 3; дистанции описаны в таблице Прыжки). Если игрок не смог набрать достаточное количество успехов, для того чтобы перепрыгнуть противника или прыгнуть прямо на него, то персонаж приземляется ровно на том расстояние, которое обозначено в таблице, и всё ещё может использовать пункты Ярости со штрафом +1 к сложности. Если бросок успешен, он должен сделать следующий бросок Ловкость + Драка для атаки когтями. Если атака когтями терпит неудачу, персонаж остаётся на том же месте.

Атака наносит аггравированные повреждения. Также её можно проводить, используя обычный удар кулаком (нанося тем самым ударные повреждения) или оружие (наносимый урон зависит от типа оружия и требует броска Ловкость + Фехтование).

Обычно персонаж должен принять форму Кринос для этого приёма, но он срабатывает также и в форме Глабро, если персонаж использует оружие. Предполагается, что персонаж, использующий дар Заячий прыжок, может провести этот приём даже в форме Хомид.

Может использоваться: Глабро-Кринос

Бросок: Ловкость + Атлетика/Ловкость + Драка **Сложность:** 8

Урон: Сила + 1 **Действия:** 2

•**Насмешка:** Гару скачет вокруг противника, рыча и бросая ему оскорбления. Эта тактика может встревожить или смутить цель до такой степени, что у Гару появляется преимущество. За каждые 2 успеха, которые игро выкидывает на броске Манипуляция + Запугивание (для противников не-Гару) или Экспрессия (для других Гару), противник теряет 1 кубик во время следующего действия.

Этот приём может быть использован стаей (см. Стайные тактики). В этом случае эффект накапливается, что означает, что набор кубиков противника может быть полностью опустошён. В этом случае он не может предпринимать никаких действий, кроме уклонения.

Гару, подвергающиеся этому приёму, особенно в стае, могут впасть в бешенство. Необходимо сделать бросок Ярости, и если стая использует насмешку, сложность понижается на 1.

Может использоваться: все формы

Бросок: Манипуляция + Экспрессия/Запугивание **Сложность:** Смекалка противника + 4

Урон: нет **Действия:** 1

Стайные тактики

Следующие приёмы могут быть проведены только стаей оборотней, или членами одной стаи. Между участниками должны существовать духовные узы (созданные тотемом стаи), для того чтобы Гару могли хорошо координировать свои действия и атаки работали должным образом.

Стая может знать столько стайных приёмов, сколько постоянных пунктов Гносиса у члена стаи с самым минимальным их количеством. К примеру, если в стае два оборотня с 5-ю постоянными пунктами Гносиса, один с 7-ю, один с 4-мя и один с 1-м пунктом, то стая может знать только одну стайную тактику. Это ограничение работает даже в том случае, если для

проведения приёма не нужна вся стая. Чем больше Гносис стаи, тем больше они «в контакте» со своим тотемом и друг с другом.

Описание приёмов также содержит примечание о том, сколько Гару необходимо для проведения приёма и можно ли сделать его в одиночку.

Приёмы, представленные здесь, всего лишь пробегаются по верхам творческих возможностей стаи (не говоря уже о творческих возможностях группы игроков). По-настоящему оригинальные и эффективные стайные тактики заслуживают пункта Славы и/или Мудрости.

•**Срезать мех:** обычно проводимая двумя Гару в быстрой последовательности, эта атака состоит в том, что первый член стаи избавляется от естественной защиты врага (или даже искусственной брони), оставляя уязвимое место для следующего атакующего.

Первый атакующий делает бросок Ловкость + Драка для атаки когтями, срезая мех или броню противника и в случае удачи, даже прихватывая кусок кожи (сложность броска 7). За каждые два успеха на броске повреждений (перед поглощением) цель теряет кубик поглощения при атаке в повреждённую область. Следующий член стаи атакует как обычно, но сложность возрастает на два, поскольку он должен попасть в ту же область, что и предыдущий. Этот штраф длится до тех пор, пока цель не залечит повреждение или не наденет новую броню.

Пример: спустя некоторое время после спарринга Клыка и Скользящего, они обнаруживают, что их жизни теперь подвергаются куда более серьёзной опасности: к ним подбирается тварь с хитиновым корпусом и клыками, выползшая откуда-то из грязных ям Вирма. Клык бросает взгляд на Скользящего, который кивает и бросается на тварь, чтобы срезать мех. (Хотя у неё нет меха, но принцип действия тот же).

Атака скользящего удаётся, и его игрок бросает 6 кубиков на повреждение. Хотя существо и поглощает большую часть урона, у него отсутствует часть панциря на левом боку. Атакуя, Клык целится в эту

область (со штрафом к сложности +1). Если он выкидывает успех, то тварь поглощает урон со штрафом в -3 кубика.

Требуемое количество членов стаи: 2.

Можно ли сделать в одиночку: да.

- **Изматывание:** волки не атакуют добычу в лоб, даже когда охотятся стаей. Вместо этого они преследуют и выматывают намеченную добычу, пока она не падает от усталости. Оборотни используют похожий метод для того, чтобы атаковать и запутать врага.

Изматыванием занимаются как минимум четыре Гару: один впереди жертвы, один позади, и ещё по одному с каждого бока. Гару, находящийся в тылу, гонит добычу либо на одного из боковых, либо на ведущего Гару. Затем преследователь с тыла меняет своё положение и уже новый преследователь пугает жертву, рыча и огрызаясь, и гонит её на другого Гару, и так до тех пор, пока жертва не устанет. Если жертва человек, то он теряет пункт Силы Воли за каждый раз, когда «переходит» к следующему оборотню.

Используйте для изматывания следующую систему: сделайте бросок Ловкость + Атлетика (сложность 5) для каждого из Гару-преследователей и для добычи. Если Гару набирает больше успехов, то он успешно гонит жертву на другого Гару. В целом Гару должен выиграть пять таких проверок, чтобы подпустить жертву достаточно близко и напасть на неё.

Однако если добыча набирает больше успехов, она может оторваться от преследователя и попытаться сбежать. Сделайте тот же бросок, но на этот раз игрок Гару добавляет к сложности броска то количество успехов, на которое жертва превзошла его в прошлом броске. К примеру, если игрок Гару выбрасывает один успех на первом броске изматывания, а Рассказчик, играя за добычу, — пять, то к сложности следующего броска для игрока Гару добавится четыре, повышая её до 9-ти. Гару должен набрать больше успехов, чем добыча с новой сложностью, для того, чтобы догнать добычу и гнать её

на ждущих своей очереди охотников. Если добыча сбегает, то Гару должен выследить её, чтобы найти.

Если добыча решает остановиться и сражаться, то начинаются обычные боевые раунды. В отличие от нормальных волков, оборотни не сбегают от обороняющегося противника. Их суть – натура бойца, а не труса.

Изматывание может быть проведено в любой четвероногой форме. Некоторые племена, особенно этим славятся Потомки Фенрира и Теневые Владыки, используют этот способ для того чтобы похищать своих детёнышей, рождённых от людей или волков. Они загоняют щенков до изнемозжения, а затем относят в их новый дом.

Требуемое количество членов стаи: 4.

Можно ли сделать в одиночку: нет.

- **Свирепость:** Грызущие Кости также называют эту жестокую атаку «собачьей сворой», для её выполнения требуются, по меньшей мере, три члена стаи, хотя для того, чтобы справить с крупным противником может понадобиться пять или больше. Эта тактика состоит в том, что один из оборотней бросается на противника, чтобы опрокинуть его на землю, в то время как остальная часть стаи обрушивается на него в формах Люпус или Хиспо, чтобы загрызть его пока, он лежит на земле.

Система проста: первый Гару проводит атаки наподобие рывка или сбивания с ног. Затем его сородичи окружают упавшего врага и вгрызаются в любой участок тела, до которого смогут дотянуться. Эта атака позволяет уничтожать большинство врагов буквально за секунды, но даже противник, избежавший смерти, должен сделать бросок Сила + Атлетика (сложность 4 + 1 за каждого Гару, участвовавшего в приёме, максимум 10), чтобы встать.

Требуемое количество членов стаи: 3.

Можно ли сделать в одиночку: нет.

- **Вилка:** этот приём состоит в том, что один или больше Гару, хватают противника за конечность и тянут, пока не оторвут. По правде говоря, это не самый изящный метод, но зато прекрасный способ заставить

разговориться самого упрямого врага, или напугать до чёртиков остальных противников.

Каждый игрок делает бросок Ловкость + Драка для того, чтобы схватить за конечность. Сложность равна 6-ти и уменьшается на один за каждого участвующего Гару (так как способность противника уклоняться сильно уменьшается). После того, как все возможные кнечности схвачены, каждый игрок делает бросок Силы для нанесения урона. Этот урон считается летальным. Проводящие приём Гару могут выбрать, тянуть медленно в качестве пытки (и тогда урон считается ударным) или просто оторвать одним резким движением конечности, нанося тем самым максимальные повреждения. Если любой из Гару наносит больше, чем три уровня урона, оставшиеся после подсчёта поглощения, то конечнсть считается сломанной или разорванной (на усмотрение Рассказчика).

Этот приём также можно провести в форме Люпус или Хиспо, но при этом необходимо сначала опрокинуть жертву на землю.

Требуемое количество членов стаи: 2+.

Можно ли сделать в одиночку: нет.

Пример игры:

[Игроки собрались для очередной сессии в **Оборотня.** Мэтт выступает в роли Рассказчика. Холли играет за Вевилу Поющую-о-Магии, Галлиарда племени Фианна и альфу стаи, которая всё ещё пытается привыкнуть к этой необычной стране и странным традициям Гару. Брайен играет за Дейна Благословение-Фенрира, метиса Потомков Фенрира и Аруна, который мучается видениями о роли его племени в Войне Гнева и желает искупить вину. Райан играет за Каменного Зверя, Рагабаша Безмолвных Странников, который пытается сбежать от собственного прошлого в Каире. Джули играет за Красную Тень, очень юную представительницу племени Красные Коги, которая только привыкает к своей роли Филодокса.

Во время последней сессии Теург стаи таинственно исчез после собрания. (В реальной жизни игрока просто не будет в городе в течение недели, но Мэтт не видит причин, не использовать этот факт в качестве сюжетного хода). Как самые младшие члены септа, стая решает попытаться выследить его. Старшие суровы, и утрата члена стаи может грозить серьёзной потерей Мудрости!]

Прибывающая луна медлительно и лениво поднимается над лесом. Вевила никогда ещё не чувствовала себя настолько чужой в этом месте. Её дом остался где-то там, в тысячах миль отсюда, и, будучи альфой всего месяц, она уже успела потерять члена стаи! В форме Люпус она прибывает в место сбора и обнаруживает там Дейна, нетерпеливо дожидающегося её в форме Кринос.

- Ты с ума сошёл, Дэйн? Собираешься расхаживать по округе в обличие войны? — она знает, что разговор собьёт дыхание, но ничего не может поделать с раздражением. Дэйн просто ворчит и закидывает свой могучий молот на плечо.

- Конечно, он сошёл с ума. Мы и так это знали. Он же Арун, в конце концов — Каменный Зверь появляется из-за кустов. Вевила улыбается про себя – так как только они двое являются хомидами в стае, она чувствует некое сродство с ним. Они оба уже поняли, что лучше пребывать в форме Люпус, оба не в почёте у Совы – тотема стаи, и оба не слишком практичны.

- Он – сумасшедший, я – забавный, Тень – запутавшаяся, ты - игривая, а Знающий-Слишком-Много…

- Пропал, — рычит Красный Коготь, отряхиваясь и вылезая вслед за Каменным Зверем на поляну.

[Мэтт позволяет игрокам обсудить свои дела. Они обдумывают свои воможности и вспоминают, что происходило на собрании, чтобы понять, когда именно Теург мог пропасть. Наконец, они решают обратиться к тотему стаи, Еноту (тотем Хитрости), чтобы спросить, не видел ли он своенравного Теурга.

Холли напоминает Мэтту, что, так как на небе прибывающая луна, Вевила восстнавливает свою Ярость. Мэтт кивает, и Холли окончательно уверяется в том, что запас Ярости Вевилы полон.]

«Проблема в том», — думат Вевила, пока стая смотрит на неё, — «что я понятия не имею, как призывать духов. Только чёртов Теург мог это сделать! Хотя…»

Волчья улыбка пробегает по её лицу. Сконцентрировавшись, она дотягивается разумом до озорного маленького духа, которому поклоняется её стая.

[Холли спрашивает Мэтта, может ли она использовать Дар Мысленная речь, чтобы обратиться к тотемному духу стаи, поскольку никто из присутствующих не знает Обряда Призыва. «Почему бы и нет?» — отвечает Мэтт. Холли тратит один пункт Силы воли для Вевилы.]

- Да? – отвечает тонкий бесплотный голосок в голове Вевилы.

- Доброго вечера, друг Енот, - говорит Вевила. – Мы потеряли нашего Теурга. Не видел ли ты его?

- Ух ты, как неосторожно с вашей стороны, - игриво щебечет дух. – Где вы его видели в последний раз? Под подушкой не смотрели?

[Во время разговора с Енотом, Мэтт отводит Холли в сторону, но так чтобы игроки могли их видеть. Пока они говорят, Мэтт замечает, что Брайен проявляет нетерпеливость, так что он просит его записать Дейну временный пункт Ярости.]

На горе себе, Вевила смеётся. Дэйн рычит: «Что здесь смешного, альфа?», но она не слышит.

- Мы видели его на собрании. Он бежал на север, чтобы праздновать со всеми, но Кровавый Дождь сказал, что видел его позже около озера.

- Кровавый Дождь сказал? – голос у Енота непривычно обеспокоенный.

- Ага, а что?

Дэйн, метавшийся неподалёку в тревоге, наконец, взрывается:

- ЧТО, ЧЁРТ ПОДЕРИ, ПРОИСХОДИТ? ГДЕ ТЕУРГ?

Вздрогнув, Вевила переводит взгляд на него… и теряет свою связь с духом.

[Брайен, играющий за Дейна, решил, что ждал достаточно. Мэтт, понимая, что эта маленькая вспышка может сорвать действие Дара, просит Холли кинуть Смекалку (4 кубика) + Внимательность (2 кубика), чтобы продолжать беседу. Он назначает сложность 6. Холли бросает 2, 3, 3, 4, 8 и 1. Её единица убирает единственный успех. Она терпит неудачу на броске и теряет связь с Енотом.]

- Следи за своим проклятым темпераментом, Дэйн! Я почти узнала, где он! – у Вивилы вздымается шерсть на затылке, и она рычит на Потомка, который бросает свой молот и обнажает клыки. Каменный Зверь отступает назад в предвкушении поединка, который скоро начнётся.

- Не сейчас, - рявкает Красный Коготь. Она говорит всего два слова, но её голос звучит твёрдо, и остальные знают, что это значит. В Литании сказано: вожака не меняют во время войны. Дейн фыркает и подбирает свой молот, а Вевила возвращается обратно к стае.

- Я думаю, что у нас есть точка отсчёта. Енот удивился, услышав, что Кровавый Дождь сказал нам о Теурге. Возможно, нам стоит пойти и поговорить с ним.

- Кровавый Дождь, большой и страшный Арун Красных Когтей? – Каменный Зверь опрокидывается на спину.

- Прояви уважение – ворчит Красная Тень.

- Прошу прощения – поправляется Каменный Зверь, - Адрен Красных Когтей.

[Игроки вовлечены в агрессивный отыгрыш. Холли и Брайен оба решают, что предостережение Красной Тени охладило их персонажей настолько, чтобы они сфокусировались на проблеме. Персонажи отправляются искать Кровавого Дождя.

Однако, найти Красных Когтей – довольно сложная задача, поскольку их стая часто прочищает окрестные леса в поисках человеческих заражений.

Мэтт просит Джули сделать бросок Интеллект + Внимательность, чтобы вспомнить, где должен находиться сегодня Кровавый Дождь. Джули бросает четыре кубика (2 за каждую Черту) со сложностью 6. Она выкидывает 6, 6, 7 и 10 – четыре успеха! Красная Тень рысью бежит по лесу, и остальная стая следует за ней.]

Под предводительством Красной Тени, стая спешно пробирается сквозь лес. Вевила старается держаться ближе к Филодоксу, но всё ещё беспокоится за Дейна. «Великая Гея, я даже надеюсь, что сегодня мы попадём в неприятности», — думает она, — «лишь бы он смог пустить в дело свою Ярость». Она смотрит на прибывающую луну и чувствует, как её собственная Ярость горит в ней. «Слава Гее, Красная Тень остановила те глупости, что мы начали творить…».

Внезапно Красная Тень замирает, и шерсть на её затылке встаёт дыбом. Насыщенный и острый запах крови стоит в воздухе, сплетаясь с ароматом древесного дыма. Красный Коготь рычит, взывая к альфе стаи и спрашивая позволения отправиться вперёд, чтобы проверить обстановку. Вевила кивает, и Красная Тень скрывается из виду.

Поляна перед ней омыта кровью, как после бойни. По меньшей мере, три человеческих тела лежат, разорванные на куски, рядом с тем, что когда-то было лагерем. Тонкая струйка дыма поднимается из круга камней. Красная Тень вспоминает, что люди таким способом едят, потому что слишком слабы, чтобы поймать и съесть добычу сырой. Красная Тень с интересом обнюхивает поляну. Хоть она и не питает особой любви к людям, но здесь всё же что-то не так. Воззвав к Дару, она нюхает снова и тихо рычит. У крови сладкий, густой запах – очевидно, городские жители. Но всё членовредительство было совершено уже после того, как людей убили – зачем нужно терзать мёртвого врага?

[Мэтт сообщает Джули то, что её персонаж легко мог узнать. Джули решает, что должно быть ещё что-то, следовательно, она тратит пункт Гносиса и активирует Дар Обострённые Чувства у Красной Тени. Мэтт

кивает и сообщает Джули, что Красная Тень почувствовала расхождение между временем смерти людей и разрыванием их на куски.]

Красная Тень ряквает, зовя остальных. Вевила и Каменный Зверь идут на поляну, пока Дейн, упрямо продолжающий оставаться в своей натуральной форме Кринос, ждёт их в лесу.

- Они сначала были убиты, а позже разорваны – сообщает Красная Тень. – И их кровь пахнет странно.

- Вон того вообще распотрошили – говорит Каменный Зверь с другой стороны поляны. – Кишечник для всех!

- Заканчивай, Аммон, - огрызается Вевила. Человеческое имя звучит странно на языке Гару. – Ты чувствуешь других Гару? Кроме тебя самого?

Каменный Зверь и Красная Тень обнюхивают тела и поляну в поисках следов других Гару. Вевила стоит над тем, что смутно напоминает туловище, размышляя о том, кем были эти люди, зачем они забрались так далеко в лес? Почему они умерли? Почему Красные Когти не участвовали в этой битве? И…чем таким странным пахнет в воздухе? Сладким, приторным, но всё равно противным. Вевила осторожно слизывает кровь с тела, стараясь понять, что имела в виду Красная Тень. Скоро она поймёт.

[Персонажи Райана и Джули начинают вынюхивать других Гару. Мэтт просит их сделать бросок Восприятие + Инстинкты. Обычная сложность равняется 10 (Гару, которые используют Дар, чтобы скрыть свой запах), но поскольку наши Гару в форме Люпус, сложность падает до 8-ми. Так же Дар Красной Тени всё ещё активен, так что для Джули сложность будет равна 7-ми, а также у неё есть дополнительный кубик Инстинктов на следующий бросок. Джули кидает кубики, но не выбрасывает ни одного успеха. Райан выидывает всего один. Мэтт сообщает ему, что Гару были здесь, но кто это был и как долго они здесь находились, остаётся загадкой.

Тем временем Вевила поступает не слишком-то мудро, слизывая кровь с тела. Холли, конечно, не знает, что кровь отравлена и выглядит обеспокоенной, когда Мэтт, улыбаясь, просит её сделать бросок

Выносливости со сложностью 8. Ну уж нет, Холли настаивает на том, что Вевила активизирует свой Дар Сопротивляемость ядам. Холли делает бросок Выносливости (2 + ещё 2 кубика за пребывание в форме Люпус) + Выживание (1 кубик) со сложностью 6, и бросает успешно. После этого она добавляет три кубика к своему запасу Выносливости для сопротивления яду, в итоге это 7 кубиков. Она выбрасывает 3, 3, 2, 7, 8, 9 и 1 – только один успех. Мэтт описывает эффект игрокам.]

Вевила бросается прочь от трупа, чихая и кашляя. Остальные Гару с тревогой смотрят, как она давится кровью, и её длинный язык становится болезненно-фиолетовым, когда она выплёвывает всего одно слово:

- Яд!

- Вот оно что, - говорит Каменный Зверь, - Этих парней отравили, а потом Когти нашли их уже мёртвыми и такие: «Вот же дерьмо, мы опоздали. Ну, давайте тогда хоть на куски их покрошим».

- Что? – рычит Красная Тень.

- Шутка, - отвечает Каменный Зверь. – В любом случае, здесь был, по меньшей мере, один Гару, но я не знаю, как давно. Запах слабый.

- Я проверю в Умбре. – сообщает Дейн из-за кустов. Он исчезает быстрее, чем Вевила успевает остановить его.

[Устав ждать, Брайен сообщает, что Дэйн делает шаг по ту сторону, используя отражение луны в луже крови. Брайен делает бросок Гносиса Дейна (4 кубика) со сложностью 6 (Мэтт решил, что Завеса здесь немного толще, чем обычно, поскольку присутствуют токсины Вирма, убившие людей), минус один за использование отражающей поверхности, в итоге сложность равна 5-ти. Брайен делает бросок 6, 6, 7 и 4 – три успеха, достаточно для того, чтобы немедленно достичь Умбры.]

Если в реальном мире поляна была покрыта кровью, в Умбре она производит тошнотворное впечатление даже на Потомка Фенрира. Всё вокруг утопает в крови и ошмётках мяса, но остался один более-менее целый труп. Выпотрошенные внутренности мужчины раскиданы по земле, лицо

застыло в жуткой гримасе боли. «Бесславная смерть», - рычит Дейн. Он смотрит на мужчину. Что-то в его виде кажется ему знакомым, но оно не из этой жизни. Он вздыхает. Воззвание к предкам о помощи точно поможет собрать информацию, но ему совсем не хочется снова мучиться видениями о резне времён Войны Гнева. Наконец, он всё же решает погрузиться в прошлое в поисках совета…]

Начало было таким же, как и всегда: порыв холодного ветра и шёпот в его голове.

- *Что ты хочешь узнать, волчонок?*

Он узнал этот голос – это был Буранная Сова, могущественный Теург Потомков.

- Что убило этих людей, Сова-рья?

- *Порождения Вирма убили их, волчонок, но это неверный вопрос. А верный вопрос…*

Дейн закончил предложение:

- …зачем?

- *Да. Ты уже видел такое раньше, хоть и не этими юными глазами. Помнишь?*

Дейн хмурит свои массивные брови и думает. А затем видение появляется перед ним: огромный, отвратительно искажённый Кринос разрывает внутренности медведя. Дейн знает, что захваченный Вирмом Гару не убивал медведя, и чувствует позорный комок в горле. Но сейчас это важно не это, важно то, что Танцор Чёрной Спирали использует это тело для…

- Гадания – догадывается Дейн. Ощущение присутствие Буранной Совы тает. Дейн вдруг понимает, что эти люди были отравлены, а затем разорваны, чтобы узнать будущее.

И если гадание прошло успешно, то разве твари не смогли бы предвидеть появление стаи?

В реальности предположение Дейна скоро и жестоко подтверждается. Пока стая продолжает поиски, Красная Тень вдруг оживляется. Он начинает

выть, но только мгновение. Земля разверзается, и два Гару, искажённые, почерневшие и покрытые кровью встают, захлёбываясь слюной, перед юной стаей. Вевила и Каменный Зверь смотрят друг на друга и призывает свою Ярость, обращаясь в Кринос. Чёрные Спирали не тратят время зря и атакуют…

[Мэтт позвляет Джули сделать бросок Восприятие + Внимательность, чтобы почувствовать дрожание почвы, предшествующее засаде. Она выкинула только один успех, так что Мэтт предупредил её, что земля слегка дрожит. Джули решает, что Красная Тень воет, предупреждая стаю, и остальные Гару оборачиваются, видя как из-под земли появляются Танцоры.

Мэтт просит всех присутствующих сделать бросок инициативы. Так как двое членов стаи отсутствуют, а атака была неожиданой, Мэтт решает, что нельзя делать бросок инициативы для всей стаи. Каждый складывает свои Ловкость и Смекалку и прибавляет результат броска одного кубика. Холли выбрасывает 8 и прибавляет столько же (Ловкость 4 + Смекалка 4). Райан выбрасывает 5 и прибавляет 9 (Ловкость 5 + Смекалка 4). Джули выбрасывает 1 и прибавляет 9 (Ловкость 6 + Смекалка 3). Мэтт выбрасывает 6 для Танцоров и решает, что у них обоих Ловкость + Смекалка равны 6-ти. Итак, очерёдность боя: Вевила (16), Каменный Зверь (14), Танцоры (12) и затем Красная Тень (10). Брайен решает, что Дейн возвращается и снова делает бросок Гносиса, но на этот раз выкидывает всего два успеха. Мэтт чувствует себ немного виноватым и решает, что Дэйн появится в конце этого хода и начнёт действовать в конце следующего. Так же Мэтт решает, что все персонажи сохраняют свою инициативу на весь бой.

Игроки заявляют действия своих персонажей. Джули решает, что должна сменить форме на Кринос, но не хочет тратить очко Ярости. Действие Красной Тени – сменить форму. Оба Танцора прыгают вперёд. Один протягивает когти в направлении Вевилы, другой – собирается укусить Каменного Зверя.

Райан заявляет трату пункта Ярости для того, чтобы Каменный Зверь сменил форму на Кринос, и удар когтями по морде атакующего его Танцора. Холли решает потратить два пункта Ярости: один, чтобы сменить форму Вевилы на Кринос и ещё одно для дополнительного действия в этот ход. Она решает уйти от атаки Танцора и контратаковать его когтями.]

Вевила ловко избегает когтей большего из Танцоров, а затем вонзает в него свои собственные, пока он воет от боли и Ярости. В это же время массивная лапа Каменного Зверя врезается в приближающуюся челюсть Танцора. Танцор, тем не менее, быстрее. Он ныряет под руку и взгрызается в желудок Безмолвного Странника. Рык Каменного Зверя превращается в крик боли, когда кровь начинает хлестать из раны на серую шкуру, давшую ему имя. Впрочем, низки рык позади, сулит ему скорую подмогу…

[Холли действует первой, так что она делает бросок Ловкость (3 в форме Кринос) + Уклонение (3). Мэтт, тем временем, бросает 5 кубиков за Танцора. Сложность удара когтями 6, Мэтт назначает сложность 7 на уворот для Холли (нет укрыти, плюс оно только что перекинулась в большую форму). Мэтт выбрасывает только один успех, а Холли – три. Она уклонилась от атаки!

Райан бросает Ловкость + Драка Каменного Звер (6 кубиков) со сложностью 6. Он не выбрасывает успехов, и его лапа проносится над головой Танцора, не причиняя вреда. Танцор кусает его в корпус. Мэтт бросает 5 кубиков за Танцора. Выпадает 5, 6, 6, 7 и 8 – пять успехов! Мэтт добавляет 4 кубика к броску на повреждение (1 за каждый успех сверх первого). Мэтт решает, что Сила Танцора равна 6-ти в Криносе, плюс 1 (укус) + 4 (дополнительные успехи), что составляет в общей сложности 11 кубиков. Мэтт выбрасывает шесть успехов на повреждение, в то время как Райан бросает Выносливость Каменного Зверя (6 в Криносе) на поглощение. Он выбрасывает всего два успеха, так что теряет 4 уровня здоровья от аггравированного урона. Судя по таблице Здоровья, он Тяжело Ранен.

В это же время Джули, чей персонаж пока не тронут, делает бросок Выносливость + Инстинкты Красной Тени (восемь кубиков), чтобы сменить форму. Ей необходимо набрать 3 успеха со сложностью 6, и она легко получает их. Красная Тень начнёт следующий ход уже в Криносе.

Наконец, Холли позволяет Вевиле провести действие за Ярость. Она бросает Ловкость Вевилы (3) + Драка (3) со сложностью 6. У Танцора больше нет кубиков в запасе, так что он не может уклониться от атаки. Холли набирает только один успех, но этого достаточно, чтобы повредить твари! Её Сила в Криносе равна 7, так что она наносит 8 кубиков аггравированного урона (7 + 1 за атаку когтями). Холли выбрасывает 5 успехов, и Мэтт выбрасывает два успеха на поглощение Танцором урона. По таблице Здоровья Танцор Ранен, но его ни в коем случае нельзя списывать со счетов.

Дейн появляется в конце этого хода. Он начнёт действовать в конце следующего хода.]

Красная Тень бросается на помощь Каменногому Зверю в то самое время, когда Дэйн появляется из Умбры, замахиваясь своим молотом. Выкрикивая боевой клич Потомков, он прыгает на зверя, атакующего альфу стаи…

[Инициатива пересчитывается для раненых персонажей, и игроки снова заявляют действия. Мэтт сообщает, что искажённые Гару бегут прочь. В конце концов, они только приманка, а настоящее веселье ждёт стаю дальше…]

Два месяца назад Люциус сказал мне, что был одним из тех немногих счастливчиков, кто слышал ее голос. Две недели назад он ушел – погрузился в самые глубины Сети. Я не знаю, что было бы, если бы он не послушал ее в тот раз, когда она пряла.

Но я догадываюсь.

Иногда я ловлю себя на том, что смотрю на тыльную сторону моей руки, сгибая и разгибая пальцы, и смотрю, как двигаются ее сухожилия – вперед и назад. Это как смотреть на струны внутри пианино, и мне порой интересно, как можно было бы заменить кости сплавом титана, а мышцы – волокном, способным сокращаться и расширяться подобно естественным сухожилиям. И это не просто праздное любопытство.

Но если бы я слышал ее голос, мои вопросы бы не ограничивались бы подобным этому? Можно ли заменить плоть? Можно ли исправить ошибки природы? Можно ли сделать мир справедливым, а в обществе установить настоящее равенство для всего сущего? Можно ли как-то взять под контроль все недостатки нашего мира, а возможно искоренить их?

Даже тех, кто задавал себе подобные риторические вопросы как чисто умственное упражнение, я почти слышу в своей голове, в своей душе. Это как эхо…

Я провел большую часть своей нормальной жизни, чтобы научиться использовать технологии современного мира – моего мира. И меня в довольно немалой степени поливают дерьмом, когда я прихожу на межплеменное вече. То, что я попытаюсь донести, однако, показывает, что я тоже не зря провел всю свою жизнь в обучении – я учился, когда надо использовать технологии, а когда – нет.

Мне известны мои границы, и они никак не связаны с Богом – или Богиней, как вам угодно. К тому же я тут не один. Здесь есть некоторые из нас, кто верит в развитие этических соображений, определяющих наше использование новых технологий.

Все же я должен задаться вопросом. У меня есть этика. Я понимаю их. Но она этого не делает. Она просто ткет. Она больше, чем просто этика, чем нормы духовные либо социальные, чем чувства. Она своей сутью даже превосходит понятия вражды или дружбы.

Интересно, к чему она идет? О чем спрашивала себя? И так как ей некому ответить, что она сама решит для себя в конечном итоге?

Глава седьмая: Умбра

Я чувствую звуки теней, что движутся сквозь меня. Запах мокрого мха вызывает образы огромных густых лесов, не тронутых заразой человека. Здесь тихо. Мои уши отчаянно пытаются уловить малейшие звуки, намеки на то, что лежит не вне тени, а внутри нее. Это голодный поиск, вечный поиск, направленный на изучение неизвестного снаружи – в надежде найти неизвестное внутри себя. Бесконечный поиск назначения. К счастью, это лишь сказка, но охота дает нам смысл. Дождевая вода окружает меня, но она не мочит и не налипает. Она просто очищает.

Я здесь чужой. Я чувствую себя неуклюжим и тяжелым, с громоздким содержанием и формой, но это не то, чем я являюсь. Хоть мои мышцы гладкие и крепкие, они ощущаются подобно цепям. Я как отъевшийся человек, который отворачивается от телевизора и порывается бежать, но чувствует, как годы лени и запущенности валят его. Я не могу освободиться от своего тела, чтобы моя душа… Нет, мой дух, бродил свободно. Мои инстинкты воют, и я стараюсь не думать, а просто быть. Открыть наконец клетку страстей, бушующих в моем сердце. Оказаться за пределами земной жизни, чтобы войти в место истины и, наконец, вернуться домой…

Мы – духи охоты, воплощение эмоций, носители древнего смысла и истины. Наше дыхание – религия. Наши действия – вне времени и эпохи. Мы сражаемся сегодня, как делали это тысячелетия назад. Мы истекаем кровью, как это было тысячелетия назад. Сегодня мы рождаемся заново. Мы не устали – мы проголодались. Мы угнетены – и мы взбешены. Мы живем страстями. Наша борьба – сама жизнь. Мы продолжаем то, что существует в реальном мире. Сейчас час духа, момент нашего рассвета. Мы – владыки невидимого царства. Это наш дом, что взят из нас самих.

Умбра

Мы зовем Умбру по-разному – мир духов, Тень, Средний Мир – и все эти названия отражают наше почтение к этой незримой половине Вселенной. Это аналог физического мира, почти его близнец. Почти. Хоть они и разделены, они все равно соприкасаются и взаимодействуют. Мир духов очень сильно затрагивает материальный, ведь если бы он исчез полностью, Земля не смогла бы поддерживать жизнь. Пенумбра – часть духовного мира, что пролегает ближе к нашему физическому и целиком отражает его. Мощные события оставляют эманации в мире духов. Самые сильные из них прокатываются из Пенумбры до Ближней Умбры и могут даже создать целое Царство. Такие Царства часто образуются в Умбре, взяв за основу пантеон мифов, легенд или какую-то общую идеологию.

Умбра населена множеством духов – некоторые из них могут оказаться вашими союзниками, некоторые – врагами. Духи, представляющие все аспекты мира Геи, обитают в Умбре. Животные, деревья, ветер, огонь, вода – здесь все это имеет форму и свою жизнь. Сверхъестественные силы, ужасные монстры и воплощения скверны также обретают здесь свою форму. Эти духи не имеют физического тела и входят в материальный мир лишь тогда, когда кто-то связывает их с фетишем или живым существом. Более могущественные духи могут воплотиться в физическом мире с большими усилиями и затратами энергии. Философы нашего народа рассматривают этих духов как понятия, идеи, концепции, что обрели собственное сознание.

Я знаю, что здесь, в этом месте, многие пророки и поэты сумели заглянуть в свою душу. Они пытались показать нам гораздо больше, чем было известно человеческой реальности. Ужасы и чудеса материального мира лишь тени этого мира теней. Сразу за изобилующим сознанием человеческих масс скрыт ужасный дикий мир неосвоенной природы, что так чужд им и является в то же время надеждой для нас.

Здесь, в Умбре, мы находим наших тотемных духов и ужасы отродий Вирма. Мы свято храним наших духов и искореняем гнойные язвы. Здесь мы

ощущаем сущность Геи, и здесь хорошо нашим душам. Умбра не является чем-то совершенным. На самом деле мы здесь отнюдь не дома – мы по-прежнему связаны со слишком многим в нашем физическом мире, но мы знаем, что Умбра является частью нашего дома, и что мы сами должны оставаться частью ее.

Предлагаю вам найти Умбру на карте. Некоторые Ходящие-По-Стеклу пытались рисовать диаграммы, и многие человеческие маги пытались определить ее местонахождение, чтобы сопоставить все входы и выходы из нее. Бесполезно. Они не смогут сделать этого. Умбра – царство вероятностей, а не место в какой-то системе, структуре или рациональной мысли. Умбра не соединяется с нашим материальным миром, но лежит рядом с ним и порой проходит сквозь него. Незримый Барьер отделяет духовные энергии Умбры от физического мира. Барьер обеспечивает раздел между двойственными мирами материи и души. Они стремятся воссоединиться, но суровая реальность держит их в отдалении друг от друга. Царство духа пронизывает Барьер во многих местах, стремясь к физической реальности, но две половины не в состоянии разрушить Барьер и объединиться. Но мы, оборотни, избранные дети Геи, можем прорываться сквозь Барьер и совершать путешествия в Умбре. К сожалению, многие злобные создания из мира духов могут проходить в обратном направлении в физический мир.

Если вы в состоянии что-то вообразить, то это что-то вполне может произойти в Умбре. А если вы не можете, то это все равно может случиться. Умбра находится за пределами моего примитивного разума – и вашего тоже.

Разум Геи, надежды и страхи, мысли и мечты – все это отражено в существах и духах Умбры. Некоторые из них имеют свою форму, а другие пока что ждут возможности возникнуть и стать личностью. В Умбре вы можете найти все то, что могло бы быть, но не произошло. Умбра выходит далеко за рамки понимания даже избранных детей Геи, и передо мной стоит задача объяснить вам хоть что-нибудь. Мы видим физический мир так же, как его видит дух, и посему рассматриваем мир духов в рамках физического.

Мы выявили существование «карманных измерений», Царств, находящихся в Умбре и существующих каждое по своим законам. Любое Царство может выглядеть и вести себя как что угодно и в любое время. Некоторые Царства даже полностью игнорируют все физические законы Земли. Мы, Гару, чувствуем себя наиболее комфортно в Царствах, что выглядят и ощущаются подобно физическому миру, так что эти царства, как правило, являются теми, которые мы в основном посещаем. В этих Царствах по крайней мере есть земля, небо, горизонт и направления. Путешествуя в Умбре, вы обнаружите, что по-прежнему используете свои обычные органы чувств. Не забывайте, что вы являетесь частью волка! Воспользуйтесь острыми чувствами, что дала вам Гея.

Человеческие философы и поэты не одиноки в своих размышлениях о духовном мире. Все наши племена имеют уникальное понимание и взгляд на сущность Умбры. Духовная составляющая и природа Умбры стали объектом многих дискуссий и споров среди человеческих религий. Индейские племена Гару имеют наиболее простой взгляд на устройство Умбры. Они воспринимают ее издали и лишь иногда наблюдают ее в своих видениях. Другие Гару могут иметь куда более сложные взгляды. Например, Звездочеты предполагают, что на самом деле Умбра радикально отличается от того, что нам кажется. Они считают, что это происходит потому, что это мир не содержания и конкретной формы, а мимолетных впечатлений и мощных символов, которые переводятся в сенсорную информацию, воспринимаемую органами чувств Гару. Жизненный опыт путешественника по Умбре буквально меняет ее восприятие каждый раз при начале нового странствия.

Хотя мы имеем достаточно хорошее восприятие Умбры, мы все же там не родились. Я хорошо помню, как я в первый раз решился на Шаг В Сторону. Ужас больший, чем я испытывал до этого, охватил мое тело в тот момент. В то мгновение я предпочел бы оказаться окруженным ордой фоморов, нежели шагнуть в Умбру снова. Я не знаю, почему. Возможно, это

было осознание того, что я собирался оставить единственный мир, который я знал до этого момента. Но в целом я смог понять свой ужас и был удивлен ощущением странного чувства сродности с Умброй, будто я ее естественная часть. Этот бесформенный страх никогда не оставляет даже самых опытных умбральных странников, но мы терпим этот момент паники ради той радости, что мы получаем взамен. Несмотря на немалые ее опасности, Умбра освежает нас, исцеляет наши разбитые тела и восстанавливает души. Когда мы чувствуем себя оставленными людьми, волками и нашими родичами Гару, мы можем всегда вернуться к источнику нашей жизни и пить из родника, что никогда не иссякает. Источнику, чей ключ лежит глубоко в бесконечных мирах духов Умбры.

Теллуриан

Вся реальность состоит из Геи, но для оборотней имя Геи ассоциируется с живой частью мироздания, которая должна быть защищена от разрушительных действий мародеров и разносчиков скверны. Мы также зовем наш мир Теллуриан. Он в своей концепции включает всю вселенную, в том числе те части, что порождают монстров – темные и злые части мироздания. Возможно, мы этим создаем явное противоречие с Геей, но Гару лишены повсеместного страха перед парадоксом, что так распространен среди людей.

Наши многие племена и септы также различаются по многим вопросам об устройстве Теллуриан. Единственное, в чем мы все сходимся – мы никогда не сумеем осознать и понять нашу вселенную целиком. Разногласия вполне предсказуемы, и нам остается лишь надеяться, что мы сможем познать истину путем прямого единства с Геей. И единственный верный путь соединиться с ней лежит через духовный мир.

Природа мира

Бесчисленные места составляют Теллуриан: огромные природные ландшафты, задыхающиеся в миазмах города, глубокие, адские ямы, неописуемые и хаотичные Царства. Мировоззрение Гару ставит Гею в центр Вселенной, что удерживает ее и проходит через все миры Теллуриан.

Так же, как человеческая цивилизация составляла исторические хроники, создавала свои мифы и учила молодежь устройству вселенной, так делаем и мы, Гару. Умбра облегает материальную сферу подобно атмосфере Земли. Наша космология начинается с трех уровней, образовывающих Умбру. Наиболее знакомая нам Умбра – средняя, что лежит на спине великой Мировой Черепахи. Небеса находятся над ней, а у ее ног пролегает Преисподняя. Оборотни, вместе со всеми людьми, животными и другими вещами материального мира, обитают в центре мира на спине черепахи.

Наши Теурги говорят, что Небеса – непознаваемый мир, который посещают человеческие волшебники и населяют пугающе могущественные астральные существа. Также они утверждают, что миры ниже – непостижимые склепы, населенные призраками и демонами. Эти земли уж точно не являются землями Гару. Так же, как волки не летают высоко в облаках и не валяются глубоко в грязи, Гару предпочитают находиться в среднем мире.

Теурги говорят – истина находится в Умбре. Мы можем познать Умбру, мы можем изучить ее и понять. Если мы исцелим скверну в мире духов, то этим мы исцелим ее и в мире физическом. Это является важной руководящей частью нашего крестового похода: найти истинный духовный источник физического проявления, понять и изменить его духовную составляющую.

Форма мира

В сердце Геи лежит Земля – с Небесами сверху, Преисподней снизу, и все это пронизано Умброй со всех сторон. Мировое Древо, ось мира (Axis

Mundi), растет из центра Земли. Индейские племена Гару считают, что оно растет из спины Черепахи. Ветви его занимают небесный купол, а корни глубоко зарываются в земли Преисподней. Как и многие вещи в Умбре, Мировое Древо существует одновременно и образно, и буквально. Его принцип взаимосвязанности может ощущаться в любом месте, но буквальную форму Древо принимает только где-то в духовном мире.

Три первичные силы формируют и поддерживают основу реальности: Вильд, Ткачиха и Вирм. Эти силы, что вместе называют Триат, закрепляют собой все сущее в мире. Простыми словами, Вильд является сущностью огромного потенциала, который остается нереализованным и пребывающим в постоянном движении. Ткачиха – сила распределения, что берет неоформленные творения Вильда и прядет из них стабильные формы материи и энергии. Она дает вещам имена, чтобы ограничить их потенциал и найти их определение и смысл. Вирм является разрушительной силой энтропии, что отбирает множество творений Ткачихи, убирая ненужное оставшееся сырье. Взаимодействие сил Триат породило Вселенную, и их продолжающийся конфликт же губит ее. Некоторые ученые видят Ткачиху как большого паука, что гнездится в ветвях Мирового Древа, покрывая паутиной его кору, а внизу драконоподобный Вирм грызет корни дерева. Вильд является водой, что течет внутри Мирового Древа, и солнечным светом, что кормит его ветви. Но между сетями Ткачихи и разрухой Вирма Вильд не в состоянии питать дерево, как это было раньше…

Мир умирает.

Миф о Сотворении

Этот миф – история духовного и физического миров, что повествуют нам мудрые шаманы Гару. Они не всегда выражают его суть словами, используемыми здесь, а некоторые не в состоянии выразить его ни на одном языке. Версия Гару сформулирована в символической поэзии и метафорических образах. Мое объяснение сформулировано в современных

условиях для современной аудитории с современным восприятием, можно сказать, детей последнего поколения.

Один Мир

Оборотни верят, что однажды, вечность назад, мир был цел и един. Материя и дух не просто существовали в нем – они по сути были одно и то же. Трехсторонние силы Вильда, Ткачихи и Вирма были переплетены в вечности, и реальность зародилась от танца этих сил.

И все же, несмотря на то, что Вселенная была целой и неделимой, она была заселена личностями, осознающими себя сущностями. Эти сущности обрели чувства, когда богатая материально-духовная энергия Вселенной объединилась, сплетаясь в уникальные формы. Даже если эти сущности были отделены от вещества Вселенной как самостоятельные мыслящие сознания, они все равно осознали, что являются частью всеобщего целого. Они знали, что их радость была радостью Вселенной, их боль была болью Вселенной, и наоборот. И эти образованные слиянием материи и духа индивидуальности поняли, что радость и боль будут существенной и значимой частью их жизней.

Жизнь была вечной и постоянно меняющейся для уникальных форм, населявших реальность. Эти существа могли объединяться с другими существами в одно, разделяться на более мелких существ или вовсе растворять себя в бесконечной пустоте. Если смерть и существовала, то она не была постоянной. Материально-духовные сущности могли целиком раствориться, как бы «умереть», но только для того, чтобы собраться в новые иные формы позже.

Гару называют все это Вселенной Зари Времен, «истинной Геей». Согласно их преданиям, ничто за ее пределами не существовало в те времена. Ее дети жили на ней и были ей самой. Она была огромной, много больше, нежели сумма ее частей. Это время было золотым веком всего бытия – время сна, что полностью ушло, но не полностью забыто. Шаманы Гару верят, что

все живые существа, включая людей и волков, имеют тайную память о том времени, что хранится глубоко в тайниках их собственных душ.

Раскол

Но однажды в этот тихий, целый, единый мир с самодостаточной сутью пришли разделение и смерть. Сама ткань Вселенной была разорвана на куски с катастрофической силой. Вещество вселенной разделилось на две части. Дух и материя были оторваны друг от друга и разделены массивной преградой, что зовется Барьером. Две стороны рвались друг к другу, и продолжают делать это и сегодня. Оборотни считают, что Раскол является началом всего зла в мире. До этого катастрофического события любая боль была проявлением случайным, непреднамеренным результатом поспешных действий. Но после Раскола возникла новая форма боли во Вселенной: преднамеренная, умышленная боль, причиняемая для удовольствия.

Два Мира

Причина Раскола до сих пор остается загадкой. Многие Гару машинально обвиняют Вирма. Некоторые говорят, что Раскол ознаменовал его рождение. Другие утверждают, что Вирм уже был тогда как целостная личность и Раскол возник из-за того, что он сошел с ума. Третьи вовсе верят, что Вирм просто решил стать злым и нанес боль Вселенной умышленно, пытаясь освободить себя от своих изначальных обязательств перед мирозданием.

Некоторые шаманы Гару имеют более сложное объяснение. Они склонны считать, что сначала сошла с ума Ткачиха и стала отчаянно плести свою паутину. Вирм с трудом следовал за ней, не успевая, и контроль Вселенной превратился в ее заморозку, переходя в стазис. Когда Вирм попытался остановить безумную деятельность Ткачихи, он запутался в ее Узорной Паутине. Чем больше он боролся с путами, тем сильней застревал. Вскоре Ткачиха захватила его. Пойманный в ловушку ее железного ада,

Вирм обезумел. Танец пряжи Ткачихи и очищения Вирма выбился из естественного цикла мира Геи. Мир был сокрушен и разделен пополам по вине спятивших первичных сил.

Триат оказался отделен от самого себя, и все бытие подверглось великому разделению. Вселенная разделилась на два полюса – хоть и похожих, но в глубине совершенно иных. Эфирная материя, образующая модель основных закономерностей всего бытия – собралась в одном мире. Плотная материя, твердый материал, который воплощает все модели эфира – собралась в другом мире. Они по-прежнему отражения друг друга и продолжают свой танец, но теперь промеж них стоит незримая стена. Дух создал узоры с одной стороны Барьера, а материя воплотила их с другой, но два мира не могут больше пересечь Барьер, чтобы объединиться вновь.

Все существа отделились от родины своих душ. Их тела приводятся в действие духом, но их истинная сущность бездействует, лишенная памяти о небесном происхождении связи с космосом. Существа материи могут видеть и общаться с другими такими же существами, но не могут узреть или пообщаться с духовной стороной мира. Хотя большинство живых существ имеют далекие, почти сказочные воспоминания о времени, когда они были духовными сущностями в единой вселенной, они не могут вновь отправиться в мир духов.

Тем не менее, связь между Умброй и физическим миром остается. Зверства в физическом мире отравляют близлежащую Умбру духовным разложением, а ущерб, нанесенный духам, вредит их физическим аналогам. Хотя каждый мир может извлечь совсем немного преимуществ из связи с другим, они оба делятся своей болью в равной степени. Эта взаимосвязанность всего сущего делает Гару последней надеждой мира.

Дети Обоих Миров

Лишь немногие существа являются детьми и материи, и духа, и эти же немногие могут ходить сквозь Барьер, имея возможность находиться в

любом из миров. Гару сохранили эту поистине великую силу и имеют доступ к духовным царствам, что лежат близко к физическому миру Земли. Есть царства и дальше от Земли, но Гару сталкиваются с трудностями, пытаясь понять их устройство – а порой и вовсе добраться до них.

Несмотря на то, что Гару научились пересекать Барьер, это не дает им власть уничтожить его и позволить двум мирам слиться вновь. Оборотни – существа, созданные из духовной материи в той же степени, что и из плоти. При преобразовании физического тела в форму чистого духа Гару может войти в Умбру. Пересечение Барьера весьма опасно, но Гару может стать опытным путешественником по мирам духов, обретя мужество и опыт. Гару называют вход в Умбру Шаг-В-Сторону, чтобы физически сопоставимо определить для себя, как они идут по одной реальности, чтобы остановиться и затем сделать шаг в другую.

Гару, которые рискуют в Умбре, называются духовными воинами. Их пребывание там связано с поиском ответов к решению проблем в физическом мире. Некоторые идут в Умбру на поиски власти и славы, а другие идут исцелять пострадавшие миры, часто с большими издержками для себя. Вот эти создания вселенского милосердия являются величайшими Гару, и память о них будет храниться всегда в сердцах своего народа.

Возможности Умбры

Все племена соглашаются с основными мифами о духовном мире и его природе, но каждое имеет свой способ окрасить историю и дать характеристику. Характер Триат и та роль, которую играют его члены в мире духов – совсем иное дело. Каждое племя имеет свои собственные взгляды на то, как действует мир духов и как сами Гару должны взаимодействовать с ним. Это показано на следующих нескольких примерах.

Выдержки из электронного издания «Триат и Умбра v3.1»

Доктор Энтони Чендлер, Ходящий-По-Стеклу.

Ткачиха определяет сущность реальности. Подумайте о ней как о гравитации, используя вещи. Чем больше Ткачиха, суть вещь, тем больше сущности реальности он содержит – так же, как сила гравитационного притяжения объекта зависит от его массы. Расширим аналогию дальше – Гея может символизировать Солнце, а внешние сферы – обращающиеся вокруг нее планеты. Они вертятся вокруг нее, потому что содержат меньше сущности Ткачихи. Однако, как планеты влияют на орбиту Солнца относительно звездного скопления в Галактике, то же совершают духовные сферы, оказывая влияние на Царство Геи. Ткачиха определяет пределы Умбры так же. По мере погружения в Глубокую Умбру мы отдаляемся от установленных Ткачихой духовных основ. Цифровая Паутина – не конец всего нового или конец жизни, но структура, на которой жизнь может строиться и развиваться в новых формах. Истинной угрозой для мира духов является Вирм, осквернитель, который ищет способ уничтожить прекрасное творение Ткачихи.

Из поучений Александры Мари, Теурга Черных Фурий:

Вильд является нашим истинным покровителем, что дает нам доступ к величайшим тайнам Вселенной. Вильд содержит в себе все возможности существования форм жизни. Гносис, наша духовная сущность, что наполняет Умбру жизнью, исходит от Вильда. Умбра – это мир Вильда, а Ткачиха пытается забрать Землю себе. Ткачиха ограничивает Вильда, а Вирм пытается его испортить. Тем не менее, Вильд переносит испытания, оставаясь выше всего этого.

Правда Матери, Дитя Геи, сообщает:

Гея – точка, где Вильд и Ткачиха должны собраться вместе и оставаться сбалансированными в общей картине мироздания. Вирм должен поддерживать этот баланс между ними, но он сошел со своего истинного пути, и это противоречит Гее. Он стремится отделить Вильда от Ткачихи. В конечном счете, Триат включает в себя только аспекты Геи. Мы должны укрепить нашу веру в Нее, и Она покажет нам, как воссоединить физический

мир с духовным. Она вернет нас к золотому веку. В первую очередь мы всегда должны хранить ее в своем сознании, и помните, что самый большой подарок и величайшее оружие, что у нас есть – любовь Геи. Мы должны использовать нашу любовь, нашу страсть, чтобы сохранить все то, что мы знаем.

Умбра: Окружающая среда

Всё вокруг так странно. Ощущение этого наполняет меня. Всякий раз, когда я вхожу в Умбру, те места, которые я оставил, кажутся сном. Я всегда думал, что все иначе, что Умбра – место заблуждений и иллюзий. Это оказалось не так. Всякий раз, когда я вхожу в Умбру, мое первое ощущение таково, будто бы я проснулся от долгого сна. Вы никогда не просыпались с таким ощущением, что последние десять лет жизни происходили не с вами или вы все еще ребенок, который к тому же опаздывает в школу?

Это мир духа, каким он не должен быть. Такое странное ощущение, учитывая, что это дом нашего духа. Наш дух собственно провел здесь гораздо больше времени, чем мы, обитая в материальном мире. Конечно, когда мы возвращаемся домой, то чувствуем себя так, как будто время, проведенное в Умбре, опять же было всего лишь сном. Обычно… но всякий раз, когда я вхожу в мир духов, я гораздо больше других воспринимаю его реальность, словно более вещественную, чем то, что я испытал в физическом мире. Не могу скрыть от себя – это странное место, этот мир теней, эта Умбра… Я принадлежу к ней, и она принадлежит мне.

Земля

Земля, дом Геи, центральный якорь известной Умбры. Некоторые племена верят, что Земля поддерживает Умбру, но обратная точка зрения кажется столь же правдивой. Карты Ходящих-По-Стеклу показывают Царства Умбры на орбитах вокруг Земли, аналогично тому, как планеты вращаются вокруг Солнца. Барьер делит реальность, отделяя Землю от

Умбры. Все, кто хочет покинуть Землю и попасть в Умбру, должны пробить эту завесу. Все духи. Которые хотели бы проникнуть на землю, должны сделать то же самое.

Оборотни используют два способа обойти Барьер. Во-первых, есть места, где Барьер слаб и через него легко пройти. Это участки возле каэрнов, места. Где Гару пополняют свои духовные энергии. Эти разрывы, где земля и Умбра соприкасаются, имеют много имен, но проще всего звать их вратами. Можно просто ходить между мирами через врата. Все оборотни имеют также возможность совершить Шаг В Сторону и пробить Барьер. Этот способ является более опасным, но Гару может сделать путешествие намного легче с помощью каких-либо отражающих поверхностей, показывающих слабые места в Барьере.

Барьер

Барьер отделяет места духа от мест материи. Материя и дух одержимы жаждой единства, они тянутся друг к другу с ощутимой силой, но им никогда не удастся разорвать Барьер и стать одним вновь, как было при Заре Времен. Древняя война идет между Землей, Умброй и Барьером со всех сторон. Земля и Умбра с силой притягиваются друг к другу, тогда как Барьер существует лишь для того, чтобы отделять их друг от друга.

Ткачиха поддерживает Барьер, посылая своих духов укреплять его, и те трудятся не покладая рук. В некоторых районах Барьер оказал на землю воздействие столь сильное, что теперь эти районы духовно мертвы. В других же местах происходит утечка духовных энергий в физический мир, что приводит к расширению разрывов в Барьере.

Человеческая цивилизация – лучший союзник Барьера. В своем стремлении контролировать окружающую среду люди сокрушают Вильда и укрепляют Ткачиху, отдаляя при этом мир духов все дальше и дальше… Относительная сила духовных убеждений людей из более «развитых» стран

по сравнению с тем, что в остальной части мира, служит как некоторое доказательство этой теории.

Тем не менее, какая-то надежда еще остается. Ходящие-По-Стеклу утверждают, что нужно решительно содействовать творческому развитию и общению людей, вызванному появлением Интернета. Однако большинство других племен против бурного применения технологий.

По игровой механике каждое место на Земле имеет уровень Барьера от 2 до 9. Шаг-В-Сторону в местах, где Барьер имеет высокую плотность, практически невозможен. Области тонкого Барьера позволяют же практически беспрепятственно перемещаться между мирами тем, кто знает, как совершать Шаг-В-Сторону.

Область	Барьер
Научная лаборатория	9
Город	8
Большинство мест	7
Деревня	6
Дикие пустоши	5
Обычный каэрн	4
Мощный каэрн	3
Величайший каэрн	2

Каэрны

Барьер колеблется от места к месту. Он сильней в местах, где реальностью правят наука и цивилизация, и слабей в диких, примитивных областях. В районах, где он совсем слаб, духовные энергии свободно поступают в материальный мир. Дивные и мистические явления чаще всего встречаются в этих областях. Оборотни почитают эти священные места, которые они зовут каэрнами. Они охраняют немногие оставшиеся каэрны, формируя септы – группы, посвященные защите мест силы. Они также поддерживают духов каэрна, которые помогают им в его защите.

Однако они проигрывают эту войну. Единичные стаи одерживают победы в сражениях, но война берет своё. Слишком много врагов и слишком мало новых оборотней, чтобы бороться. Маги людей и мародерствующие духи пытаются красть Гносис, что насыщает подобные места. Миньоны Ткачихи пытаются уничтожить естественную окружающую среду, отстраняя реальность от Умбры. Слуги Вирма оскверняют и искажают места силы, чтобы использовать их в своих гнусных и разрушительных целях.

Многие каэрны имеют конкретную цель или духовную природу – война или исцеление и мир, например. Духи, настроенные на аспект данного каэрна, стекаются к нему, а некоторые даже рождаются прямо там. Использование энергий каэрна предоставляет Гару возможность расширить сферу его влияния.

Механика Каэрна

Каэрн может иметь уровень от 1 до 5. Этот уровень влияет на силу и возможности каэрна, что могу быть применены Гару. Например, Каэрн Лечения 1 уровня позволяет лечить легкие ранения, а каэрн 5 уровня позволяет исцелить любую болезнь и спасти жизнь того, кто при смерти, или даже воскресить недавно убитых. Чем сильней каэрн, тем тоньше его Барьер.

Уровень Каэрна	Барьер	Длина Лунного Моста
1	4	1000 миль
2	4	2000 миль
3	3	3000 миль
4	3	6000 миль
5	2	10000 миль

Расстояние, на которое может быть открыт Лунный Мост, зависит от уровня каэрна, где открыты ворота к нему. Если Лунный Мост был создан не в каэрне, а например, создан Луной или иным духом, то максимальное расстояние его – 1000 миль.

Типы Каэрнов

Тип	Способность	Встречаемые Духи
Любой	Открыть Лунный Мост	
Загадки	Навык: Загадки	Иллюзия, Тень
Гносис	Гносис: Пункты	Энглинг, Привидение
Лечение	Уровни Здоровья	Мир, Покой, Дух Воды
Лидерство	Лидерство, Убеждение	Война, Дух Птицы
Ярость	Ярость: Пункты	Война, Боль
Выносливость	Кубики Поглощения	Защита, Дух-Страж
Сила	Атрибут: Сила	Война
Городской	Знание Улиц	Городской Элементаль
Видения	Видения Оракулов	Дух Птицы
Воля	Пункты Силы Воли	Война, Дух Предков
Мудрость	Ритуалы, Экспрессия	Дух Совы, Дух Предков
Вильд	Что угодно	Вильдлинг

Способность – добавляет один пункт/уровень/кубик за успех (смотрите Обряд Открытия Каэрна).

Встречаемые Духи – это духи, которые наиболее часто встречаются в данном типе каэрна. Впрочем, нет никакой гарантии, что именно эти духи должны появиться в каэрне. Другие духи также могут находиться там по усмотрению Рассказчика.

Пенумбра

Сразу за Барьером пролегает необъятное великолепие мира духов. Область Умбры, совмещенную с Царством земли, называют Пенумбра. Она является наиболее обычным местом путешествий Гару в Умбре, где они сражаются со злыми духами, оскверняющими существ или конкретные места в физическом мире. Пенумбра, или Тень Земли, является серым, туманным призрачным миром, где краски создает лишь сияющая Луна, великий Целестин. Темные фазы Луны соответствуют фазам луны в физическом

мире. Гелиос здесь не проявляет себя, но в некоторых местах могут быть замечены проявления солнечного света, по крайней мере днем. Единственное небесное тело делит небо Пенумбры с Луной сейчас – Красная Звезда, что многими оборотнями зовется Глазом Вирма, мрачный предвестник Последней Битвы.

Кроме того, Пенумбра содержит в себе духовную материю, которая является аналогом физической материи на Земле. Единственные материальные объекты, которые могут проявиться в Пенумбре, это те, что содержат в себе большое количество духовной энергии. Материя, что переживает ход времени на Земле, получает свое духовное отражение в Пенумбре. Старые деревья и древние здания имеют свои аналоги в Пенумбре, а новые – нет. Присутствие Вильда, Ткачихи и Вирма становится очень ощутимо в этом месте – это ведь уже Умбра. Духи Вильда движутся через территории дикой природы, духи Ткачихи плетут свои сети в городах и возле технического оборудования и электроники, а духи Вирма скитаются по кладбищам и загрязненным местам вроде свалок.

Любопытно, что дух является более стойким и «реальным», нежели физическая материя – в некоторой степени. Дух какого-то материального объекта может вынести разрушение физического тела, но физическое тело не может выдержать потери своего духа – его сути. Например, если старый дуб будет срублен на Земле, то он может долго оставаться в Пенумбре целым и невредимым, прежде чем рассеется. Но если в Умбре разрушить тень дерева, то его земной аналог начнет болеть и умирать. Также духи таких вымерших видов, как первобытные волки (у Гару их форма зовется хиспо) все еще обитают в глубинах Умбры, но если все духи орлов исчезнут в мире духов, то и живые реальные орлы вымрут на Земле. Пенумбра городов и лесов кажется иногда пугающе пустой, если не считать духов. Наиболее разумные существа редко здесь появляются. Только наиболее духовно развитые люди могут проявиться здесь, и то временно. Иногда странствующие Гару замечают их теневые отражения. Хотя нападения на них не вызовут

серьезного вреда, человек в физическом мире может испытать неудобства, подобные болезненным воспоминаниям, вызывающим стыд.

Пенумбра содержит Домены – небольшие зоны, что соответствуют одновременно месту на Земле и частичке Царства из Умбры. Эти зоны перенимают энергетику и сущность своих источников из Ближней Умбры, что позволяет им проявляться в Пенумбре или даже в Царстве Геи.

• **Ямы:** Домены Порчи представляют собой смесь владений Ткачихи и Вирма, которые выглядят как загрязненные, охваченные паутиной городские пейзажи.

• **Химеры:** Это Домены, связанные с мечтами. Как сны и мечты, они могут быть мягкими, светлыми или наоборот, невыразимо ужасными.

• **Эпифы:** Эти своеобразные Домены представляют собой абстрактные идеи или концепции, такие как понятие «низкий» или число семь. Большинство Гару путаются в Эпифах, хотя Звездочеты служат хорошими посредниками и проводниками в подобных местах.

• **Поляны:** Так называют Домены, где Гея и Вильд сохранили свою власть, действуя совместно. Они выглядят как первичные, наполненные энергией проявления мира природы, и часто населены духами вроде живых деревьев и говорящих животных.

• **Адские Дыры:** Эти Домены находятся во власти Вирма и соответствуют загрязненным районам, таким как свалки или схроны токсических отходов в физическом мире. Адские Дыры населены бэйнами, и Вирм стремится расширять свои территории в Пенумбре, стремясь ворваться в Царство Геи.

• **Троды:** Это Домены фей, они напоминают грибные кольца фей или монолитные сооружения мегалитов. Эти области отмечают священные для фей места – по крайней мере, до того, как Ткачиха посягнула на их владения. Иногда фей все еще можно встретить здесь.

• **Паутина:** Области, в которых Ткачиха посягает на Пенумбру, называются Доменами Паутины. Они соответствуют большим площадям

технологически продвинутых городов, и их населяют духи вроде Узорных и Сетевых Пауков.

• **Вильдлинги:** Областей, где на Земле по-прежнему преобладает Вильд, увы, намного меньше, чем Паутины. В большинстве своем Вильд преобладает в глубинах Умбры. Ничто не является стабильным или постоянным в этих вечно меняющихся зонах, и магия пронизывает здешний воздух. Соответственно подобные места являются точками сборищ духов Вильда.

Ночь

Ночное время – лучший друг Гару в Умбре. Когда в физическом мире наступает ночь, Умбра становится местом охоты, и волки бродят по жутким пейзажам в свете Луны. Появляется больше активных духов, и большинство из них действует довольно злонамеренно. Духи Вирма шепчут темные призывы в сознание своих спящих хозяев, людей, и их можно отследить. Духи Ткачихи, например Узорный Паук – более легкая добыча, так как обычно они устают от своих повседневных дел. Гару же предпочитают отдыхать днем, но лунный свет наделяет их силой, и они готовы встретить врага прямо на пороге его логова.

Погружение – Шаг-В-Сторону

Каково это – войти в Умбру? Это похоже на ныряние в холодную воду. Во-первых, вы чувствуете всплеск и рябь при погружении. Затем на мгновение ваше тело и сознание обдаются холодом, и вы пытаетесь привыкнуть к новому ощущению. Наконец, вы выныриваете на поверхность, переводите дыхание и пытаетесь привыкнуть к воде. Или, может быть, вы паникуете – глотаете воду и начинаете тонуть.

Вот на что это похоже…

Мир духов проявляется лишь неясным шепотом. Дети чувствуют его у себя под кроватью и далеко в лесу за пределами города. Вы сами танцуете в

нем, когда мечтаете о чем-либо. Это место, где витают мысли, слетаясь за противоположной стороной зеркала, в отражении. Чтобы попасть туда, надо остановиться. Не идти вперед, а сделать… Шаг-В-Сторону.

Все оборотни умеют «нырять» или совершать Шаг-В-Сторону. Это умение приходит к ним интуитивно еще при Первом Изменении. Так или иначе, после него они начинают остро ощущать присутствие мира, что ждет на другой стороне зеркала. Переход между мирами подобен умению ходить – это то, что ты просто умеешь делать. (Когда ты идешь, ты не думаешь, как переставлять ноги, а думаешь, куда тебе надо идти – прим. пер.)

Но, конечно, на пути всегда стоит Барьер, и оборотень должен пробить его, протолкнуть на тот самый пресловутый шаг – Шаг-В-Сторону. В большинстве мест игрок должен бросить Гносис против уровня Барьера. Если бросок прошел успешно, персонаж переходит на другую сторону. Провал означает, что персонажу не удалось пробить ткань реальности в этом месте и нужно повторить попытку. Если он пытается шагнуть в Умбру в том же самом месте, то обнаружит, что духи Ткачихи немедленно укрепили Барьер, и его сложность возросла на 2. Второй провал добавит еще 2 уровня к прочности Барьера, но его мощь не может превышать 10. Однако персонаж также может попасть в ловушку Узорной Паутины при полном провале и провести в беспамятстве неопределенное количество времени, пропав без вести. Важно отметить, что при Шаге-В-Сторону нельзя тратить Ярость в то же действие. В конце концов, ни один персонаж не в силах использовать Гносис и Ярость одновременно.

Стая может выдвинуть одного, кто открывает вход в Умбру, эдакого «ключника», который затем введет в Умбру всю стаю. Игрок один за всю стаю делает бросок – обычно эту задачу получает тот член стаи, у которого Гносис самый высокий, разумеется. Результат броска влияет на всех прочих членов стаи. Если кто-то еще сопровождает стаю, не входящий в нее, нужно совершать Шаг-В-Сторону через его собственный Гносис – из-за тотема.

Успехи	Время перемещения

0	Провал, следующая попытка через час
1	Пять минут
2	30 секунд
3+	Мгновенно

Зеркало, зеркало

Гару нашли способ, позволяющий легче пройти в Умбру. Любые отражающие поверхности – полированное серебро, тихий бассейн с водой и особенно зеркало – все это облегчает Гару переход в Умбру. Некоторые говорят, что это позволяет оборотню сконцентрироваться на своей внутренней сущности и узреть духовную сторону себя, что рвется в мир по ту сторону. Другие утверждают, что это позволяет увидеть прорехи в Барьере, и в отражении виден мир духов.

Какое бы объяснение этому не давалось, оборотень с доступом к отражающей поверхности имеет ряд преимуществ, когда пытается совершить Шаг-В-Сторону. Во-первых, трудность броска падает на 1. Во-вторых, попытка перехода не предупреждает духов Ткачихи о разрушении Барьера, и поэтому при провале сложность повторного броска не возрастает. В-третьих, при полном провале поверхность просто тускнеет, если это твердое тело, или начинает волноваться, если это жидкость, и в дальнейшем не может использоваться для облегчения перехода. Но это все же лучше, чем оказаться в ловушке между мирами.

Опытные фоморы в сражении с Гару имеют привычку бить зеркала и стекла, чтобы оппоненты из числа Гару не могли сбежать. Распространенное суеверие также гласит, что оборотням нужно выйти из зеркала из «там, где они берутся», что конечно же является очевидной неправдой.

Ближняя Умбра

Когда путешественник по Умбре ступает на Лунный Мост мимо Пенумбры, он оказывается в Ближней Умбре. Это место представляет собой

царство перекрученных дымок и туманов, усеянных множеством сфер – Царств, больших и малых. Эти Царства движутся по орбите вокруг Царства Геи так же, как Луна вращается вокруг Земли. Гару совершают путешествия в эти измерения, чтобы общаться со своими тотемами и просить их о силе или помощи. Многие из этих владык капризны и опасны, но они же обладают большой мудростью.

Существует 13 основных Ближних Царств. Они представляют собой сферы огромной духовной силы, что по-своему взаимодействуют с Геей. Эти Царства выглядят реальными и вещественными для путешественников по Умбре настолько же, насколько реальным кажется физический мир для земного путника. Все чувства и ощущения Гару работают как обычно, только с некоторыми незначительными изменениями в разных Царствах. Каждая область управляется определенным набором мировых законов, которые определяют местные реалии. Также возможно существование других Царств, которые Гару еще не открыли.

В дополнение к этим 13 основным Ближним Царствам существует множество Доменов, малых Царств и Зон. Все Домены Пенумбры имеют оригинальные большие Домены в Ближней Умбре. Родины Племен, представления об идеальном доме каждого племени, являются сильнейшими из этих Ближних Доменов.

На окраине Ближней Умбры перед самым началом Дальней, лежат Пейзажи. На самом деле Пейзажи – не Царства, так как их можно только смотреть, но нельзя войти в них. Пейзаж – портал, позволяющий наблюдателю просматривать воплощения таких абстрактных понятий, как смерть, хаос или стазис. Говорят, что иногда в них можно уловить проблески Небес.

Ближние Царства сформировались, когда мощная монолитная энергия Триат столкнулась со слабыми, но очень неоднородными и различными эманациями царства Геи. Некоторые Ближние Царства похожи на энергию

Триат, из которой были сформированы, в то время как иные больше напоминают Землю, но дышащую небывалыми духовными силами.

Ближние Царства

• *Бездна:* В Умбре акты крайнего разрушения могут создать трещины в самой ткани мира духов. Те, кто углубляется в эти трещины, могут найти выход из любого Царства, но при этом окажется на краю по-настоящему гигантской ямы – настолько широкой и глубокой, что она кажется бесконечной пустотой. Все, что упадет в Бездну, будет утрачено навеки. Отвратительные создания сигают в пропасть, что ведет вниз во мрак, к внутренним стенам Бездны. Даже самые могущественные Инкарны избегают этого Царства любой ценой. Некоторые Гару утверждают, что Бездна – это рак Умбры и первый признак надвигающегося Апокалипсиса. Другие утверждают, что эта кажущаяся бесконечной пропасть ведет в пасть самого Вирма.

• *Эфирное Царство:* Это космологическая вершина всей Ближней Умбры, бесконечный небесный свод, источающий свет, простирающийся от Барьера до Глубокой Умбры. Гару легко может достигнуть Эфирного Царства, совершая путешествие к «небу» Умбры. Это место – дом Планетарных Инкарн, от Инкарны Луны (она же Фиби или Окта) и Гелиоса (Гиперион или Катанка-Соннак) до Инкарн самих планет. Эта область также является обителью могучих духов звезд и воздуха. Все Лунные Мосты проходят через Эфирное Царство, и духовные аналоги планет Солнечной системы присутствуют в небесах. Сюда Целестины помещают созвездия, изображающие величайших из героев. Кроме того, здесь пребывает небесный пророк Апокалипсиса – Красная Звезда, Антелиос. Она ярко светит здесь.

• *Царство Насилия:* Известно, что человек способен придумывать ужасные пытки, а также совершать бессмысленное насилие над другими и даже над самим собой. Боль и разрушение, производимые всем этим, обретают форму: Царство, что отражает все злодеяния. Все страдания на Земле – жестокое обращение с животными, огонь Святой Инквизиции,

насилие над детьми, концентрационные лагеря, геноцид – все это нашло здесь свое отражение. Здесь свободно плодятся личинки скверны, будущие бэйны – в ямах, охраняемых скрагами. А выбраться из Царства можно только разделением страдания с ближайшей жертвой – сознательно подвергнув себя насилию…

• *Поле Битвы:* Человеческое прославление и обожествление войны сотворило это Царство. Здесь духи воинов сражаются в воссозданных заново битвах, начиная с сражения за Владычество оборотней. Указатели предоставляют путь к каждому бою. Тени всех мировых войн проявляются здесь в отдельных концентрических кольцах, где идут бесконечные сражения. Кольца эти в конечном итоге ведут к равнине Апокалипсиса – огромной выжженной пустоши, где еще ждет финальная битва. Сложность всех бросков Ярости тут уменьшается на 2, и вступающие в бой Гару автоматически получают пункт Ярости за каждый ход. Гару, которые стремятся познать самые темные тайны своих врагов, посещают это место, чтобы вести наблюдения или вступать в поединки с теневым двойником своего врага в Умбре. Гару также заглядывают сюда, чтобы раскрыть возможности своей Ярости.

• *Киберпространство:* Научно-техническая революция и как следствие быстрый рост технологий породили эту обитель Ткачихи, царство науки, что вышла из-под контроля и взбесилась. Здесь технология поглотила обитателей Царства, которые были вынуждены объединиться с машинами, чтобы выжить. Половина этого механического Царства – смесь из стекла, бетона, стали и пластика, прозванная Наростом или Нарывом. Под ним находится вторая половина – подземный мир, Яма. Ходящие-По-Стеклу любят Киберпространство (хотя они также передвигаются здесь с максимальной осторожностью), выявляя его секреты для создания оружия, которое можно было бы применить против Вирма. Духи Ткачихи очень сильны в этом месте – а о Вильде здесь и не слышали.

• *Эребус:* Как Эфирное Царство поднимается до космических высот пространства Умбры, так оно и таит в своих глубинах вдали от светил и небесных сфер адскую преисподнюю. Эребус является Чистилищем Гару, местом, где оборотни сгорают в озерах из расплавленного серебра. Они получают аггравированные повреждения – только для того, чтобы залечить их и продолжить свои страдания. Большое, похожее на волка трехголовое существо не дает Гару сбежать отсюда. Те немногие, кто вернулся из Эребуса, редко горят об этом. Некоторые считают, что это Царство – суровое испытание, которое сжигает своих жертв, пока они не будут сильны достаточно, чтобы очиститься от скверны.

• *Поток:* Вихрь чистой энергии Вильда ломится через мощные баррикады Ткачихи в Теллуриан, образуя массивное Царство Потока в Ближней Умбре. Это царство Вильда, что полностью посвящено Гее, поддерживая ее и оберегая от полного удушения холодной Ткачихи. Все возможно в постоянно меняющихся потоках этого Царства. Здесь нет определенного движения времени, а находящиеся здесь Гару безостановочно трансформируются, сменяя форму раз за разом. Оборотни могут научиться манипулировать энергиями Царства Потока, буквально контролируя изменения необузданной реальности подобно богам – и сходя при этом с ума от самого процесса. Ни одна сущность не может быть связана или подконтрольна здесь – это царство абсолютной свободы.

• *Царство Легенд:* Легенды Гару наделены настолько огромной духовной силой, что проявились в Умбре как отдельное Царство. Оно объединяет легенды всех племен в один невозможный мир. У каждого племени есть свои земли, которые в грубом виде соответствуют его родине на Земле, и Гару совершают туда путешествия, чтобы пожить жизнью своих предков и обрести мудрость прошлого.

• *Малфеас:* Это место является домом для самого Вирма – выжженная пустошь, источающая духовное разложение. Отправляться туда – самоубийство, ибо там нет абсолютно ничего, что могло бы помочь Гару.

Действительно, оборотень – шикарный подарок для могущественных бэйнов, обитающих в этом Царстве. Любой Гару здесь в течении дня будет схвачен и подвергнут наказанию в виде вечных страданий или же будет принужден к прохождению Лабиринта Черной Спирали. Эта структура находится в центре большого храма в Малфеасе и является источником силы, имени и сути Танцоров Черной Спирали. Таким образом, путешествие в Малфеас равносильно медленному мучительному самоубийству.

• *Пангея:* Дух Земли сохраняет свою первозданную суть если не в физическом мире, то в Умбре. Его колоссальные духовные энергии, накопленные эонами эпох, сформировали Пангею, вплетя ее в ткань Умбры с невиданной доселе силой и прочностью. Ее покрывают лесные массивы, девственные джунгли и нетронутые поля. Все виды, когда-либо жившие на Земле, процветают здесь, даже титанические динозавры и великая Инкарна дракона, известного как Старший Змей, обитают здесь. Силы Вирма пытались закрыть, отделить Пангею от остальной Умбры, и многие Гару чувствуют, что это Царство может иметь ключ к спасению мира от Апокалипсиса. Здесь все Гару получают на рассвете 1 пункт Гносиса и любые броски Основного Инстинкта получают 1 автоматический успех.

• *Шрам:* Мир, как физический, так и духовный, изменился навсегда с приходом промышленной революции. Ее мощное развитие породило в Умбре рябь, из которой в ней возник мрачный ржавый город, ныне известный как Шрам. Здесь идеалы промышленности и процветания были извращены дробящим душу угнетением. Это Царство – бесконечные загаженные городские массивы из пепельных трущоб, дымящих заводов и нескончаемого загрязнения окружающей среды. Заводы Шрама производят многие фетиши для слуг Вирма, что применяют их в Царстве Геи. Отсюда трудно сбежать, ибо уровень Барьера тут равен 9.

• *Летняя Страна:* Некоторые Гару считают, что Летняя Страна – всего лишь красивые слухи. Сказки говорят, что Гея провела вечность в состоянии чистой, незамутненной любви до первого катаклизма. Это породило свое

отражение в Умбре – щемяще прекрасный мир, где все существует в мире, благодати и радости. В этом царстве расположен великолепный остров в форме полумесяца, что покоится в прекрасном синем море. Все обитающие здесь существа живут в изобилии, располагая дарами Геи. По своему желанию оборотень не сможет найти Летнюю Страну – легенды гласят, что лишь тот, кто обрел великое прозрение и осознал великую любовь Геи, может быть на время помещен ей в это Царство. Все раны, болезни и проклятия здесь исцеляются благословением Геи, хотя некоторые Дети Геи настаивают на том, что это происходит от каких-то внутренних духовных процессов.

• *Волчий Дом:* Хотя он кажется почти идентичным физическому миру, Волчий Дом на самом деле одно из самых странных Царств Умбры. Это единственное место, где любой Гару оказывается радикально измененным – все оборотни здесь заперты в форме люпус, лишены Даров, фетишей, обрядов – и все это в мире, где волк самый ненавидимый и истребляемый хищник. Только их регенерация и Ярость могут защитить их от людей, которые охотятся здесь на них с оружием, вертолетами и высокотехнологичным оборудованием. Побег из этого измерения возможен, только если Гару осознает истинное место волка в мире и природе.

Зона Грез

Место, известное как Зона Грез, является другой областью Умбры, которая, кажется, выходит за пределы «нормальной» Умбры и распространяется на другие части Теллуриан. Это место является таинственным и полным загадок даже для обитателей Умбры. Это мир огромной силы, пугающий непредсказуемостью и мощным символизмом. Химеры, или фригольды, Домены мечты, являются лишь мелкими проблесками в этом мире неограниченных мечтаний и фантазии. Даже самые экстремальные и стойкие среди исследователей Умбры относятся к Зоне Грез с нехарактерным трепетом.

Зону Грез можно сравнить с многогранным камнем необычайной красоты, что охватывает Ближнюю Умбру и частично граничит с Глубокой. Некоторые оборотни готовы пойти на риск, чтобы обойти остальную Умбру и проникнуть в Зону Грез непосредственно через свои мечты. Вместо привычного пути – сквозь Барьер в Ближнюю Умбру и так до Глубокой – путешественник шагает вглубь своей мечты, чтобы в дальнейшем оказаться на границе между Ближней и Глубокой Умброй. Опасность этого мира, что обращает грезы в реальность, очевидна, но также очевидна и его несомненная выгода – Гару может войти в Умбру через Химеру по Зоне Грез, игнорируя Барьер.

Разлука

Оборотни, которые проводят слишком много времени в Умбре либо за ее пределами, могут впасть в состояние, известное как Разлука или Разделение. Это опасное состояние может привести к Безумию или даже печали Харано. Одинокие волки обычно более подвержены Разлуке, чем состоящие в стае. Шаг-В-Сторону – единственное лекарство от Разлуки.

Гару, который остается в Умбре в течение продолжительного периода – более месяца по лунному календарю, начинает приобретать черты, присущие духам. Он выглядит более эфемерно, даже кажется полупрозрачным для других оборотней. Его память о жизни на Земле стирается, он начинает забываться. Желание Гару вернуться домой исчезает, и он начинает воспринимать время, проведенное вне Умбры, как сон или бред. Его состояние продолжает ухудшаться с течением времени. Некоторые оборотни исчезали вовсе, и их никогда не видели и не слышали. Другие приходили в неистовство, когда их насильно возвращали на Землю, и даже ощущали физическую боль от шока возвращения в реальный мир.

Но в конечном итоге оставаясь в Умбре, Гару может окончательно стать духом в облике оборотня, в отличие от четко определяемых духов предков. Он утратит плоть навсегда.

С другой стороны, оборотни, отказывающиеся заходить в Умбру, постепенно становятся не в состоянии восстанавливать Гносис. Они теряют возможность использовать свои Дары. Они становятся грубыми и мрачными. Часто такие оборотни компенсируют отсутствие духовной энергии, принимая наркотики. Через некоторое время несчастные попросту становятся добычей Вирма. Хотя оборотень редко отказывается заходить в Умбру, но некоторые потерянные щенки отказываются входить туда после первого Изменения и должны находиться под наблюдением. Особенно тяжелый, отрицательный опыт, полученный в Умбре, может послужить причиной отказа Гару снова входить туда. Поскольку они теряют Гносис, этим Гару нужна поддержка стаи, чтобы та помогла провести его через Барьер.

Мембрана

Между относительно понятным миром Ближней Умбры и таинственным царством Дальней находится еще одна граница, именуемая Мембраной. Она подобна Барьеру, только еще прочней. Чтобы обойти ее, Гару нужно найти точку, известную как Главный Якорь, либо пройти в Зону Грез.

Некоторые Звездочеты утверждают, что Барьер и Мембрана – два защитных слоя из семи, что вместе образуют оболочку, созданную Ткачихой для отделения Умбры от Земли. Они считают, что Зона Грез распространяется на все семь слоев и позволяет с легкостью преодолевать остальные слои – так же, как если бы Гару зашел в Грезу с Земли и вышел оттуда в Глубокую Умбру.

Дальняя Умбра

Далеко, за стенами сна, пролегает таинственная Дальняя Умбра, где путешествующие Гару все меньше и меньше ощущают присутствие Геи. Здесь реальность разрушается окончательно, и ориентироваться становится крайне трудно. Это царство абстракций, источник чуждых понятий и

странных перспектив. Глубокая умбра является домом для Ткачихи, Вильда и Вирма, и только самый отважный путешественник осмелится совершить путешествие в это место. Луна проводит своим светом путь через Дальнюю Умбру, и таким образом является здесь опорным маяком для блуждающих Гару.

Периферия

Выпуклые стены Барьера напоминают всеохватывающий воздушный шар, который позволяет во многих местах протекать сквозь него струйкам духовной энергии. Некоторые оборотни считают, что подобная утечка – ловкий ход со стороны Ткачихи, чтобы уменьшить давление на Барьер и его не распирало. Другие воспринимают это как знак того, что Барьер не является неуязвимым и все же может однажды рухнуть. Несмотря на это, малые потоки духовной энергии малопригодны для оборотней, но они позволяют людям соединяться с духовной стороной мира, чего в противном случае они делать не могут. Человеческие желания использовать ритуалы, наркотики, религиозный восторг, физические упражнения, даже боль и сексуальные удовольствия, чтобы достичь «высшего состояния», являются бессознательной тягой к тому, что оборотни именуют Периферией.

Некоторые оборотни называют Периферию «Пенумброй Дальней Умбры» - вторичную тень физического мира, отбрасываемую на Дальнюю Умбру. Верно ли это утверждение или нет, но правда такова – когда человек достигает Периферии, состояние его сознания изменяется. Цвета и ощущения становятся ярче, интуиция и проницательность становятся острее. Художники, писатели и поэты, чей разум дотрагивается до Периферии, находят это состояние как чистое вдохновение.

Однако это вдохновение не обязательно блаженно. На каждого ощущающего вдохновение Вордсворта найдется Эдгар По, который будет наблюдать пытки и мрак. Хотя эти видения кому-то могут показаться галлюцинациями, они кажутся вполне реальными для той персоны, чей разум

затрагивает Периферию. Иногда они могут даже причинить физическую травму. Доброжелательные духи вполне могут связаться с людьми на Периферии, хотя бэйны и другие вредоносные создания вполне могут настигнуть их.

К сожалению, люди, употребляющие наркотики, чтобы войти в Периферию, не могут ее покинуть, если их видения слишком слабы и невещественны. Они не могут вернуться в физический мир и вернуться назад к нормальному состоянию, если их ум или дух не могут справиться с Периферией. Подобное «заключение» нередко приводит к духовному потрясению и даже психическому/моральному уродству. Харизматичный духовный лидер может привести на периферию всю свою общину и неосознанно вызвать психически травмы своих прихожан, которым обычно непросто успокоиться после вызванного им подъема. Единственные люди. Которые не рискуют повредить свой рассудок от путешествия на периферию – это те, кто научился владеть своей собственной силой воли. Эти души остаются в относительной безопасности просто потому, что могут уйти оттуда в любое время.

Люди, которые проводят время с оборотнями, имеют больше шансов достичь Периферии. Возможно, это побочный эффект духовной природы Гару, но никто не уверен. Знание или незнание человека об истинной природе оборотня никак на это не влияет.

Темная Умбра

Мало оборотней знает о Темной Умбре, царстве смерти. Когда оборотень умирает, его дух возвращается к Матери-Земле; некоторые Гару остаются в качестве духов предков, которые помогают своим живым родственникам, а другие поговаривают, что они возрождаются в разных телах. По этой причине у оборотней страх смерти меньше, чем у многих.

С другой стороны, люди очень страшатся смерти. Они боятся боли, неизвестности, забвения. Они опасаются, что по ту сторону их может

ожидать наказание. Некоторые даже опасаются, что найдут все, во что они верили, неверным и бессмысленным.

Они боятся оставлять свои дела незавершенными; они боятся возраста, слабости и потери контроля. И, как скажут Гару, этот коллективный страх смерти является тем, что и породило Темную Умбру. Она считается окончательным исходом для умерших. Это ужасная серая преисподняя, охваченная постоянной бурей и страшными войнами среди голодных призраков. Немногие оборотни – обычно Безмолвные Странники – решаются войти в Темную Умбру, дабы постичь ее мудрость. Многие философы Гару склонны считать, что Темная Умбра является необходимым третьим миром духов, заключительным элементом равновесия между Ближней и Дальней Умброй. Но почти все оборотни считают, что это место построено именно человеком – в смерти.

Путешествие в Умбре

Оборотень совершает Шаг-В-Сторону и входит в Пенумбру в духовном проявлении места, где он находился до этого. Оказавшись в Пенумбре, он может физически передвигаться по другим местам, соответствующим тем, что находятся на Земле. Он также может пойти дальше в Умбру. Мысли и чувства ведут вперед оборотня, за пределы теней и вещей, которые он знает. Все, что он должен сделать, это просто подумать о путешествии глубже в мир духов – то же самое, что и Шаг-В-Сторону, только без Барьера.

Оборотни перемещаются по Умбре так же, как они делают это на Земле, как правило, пешим ходом. Когда оборотень идет через мир духов, окружение разворачивается и развивается вокруг него, поглощая те аспекты путешественника, что отражают его предназначение и глубинную суть. Оборотень на пути к Царству Поля Битвы сможет найти дорогу по следу перемолотых костей, звуку далеких барабанов и окружающей ее стрельбе – не останется сомнений, что он на пути к величайшему полю битвы из всех возможных.

После того, как Пенумбра была оставлена позади, расстояние начинает терять смысл. Пространство и время сливаются во флюктуации Вильда, и они могут измениться в мгновение ока. Направления как такового вовсе нет. Так что единственный способ безопасного путешествия – найти путь.

Лунные Пути

Один из многих подарков Луны, сделанных для ее детей – это дороги, что пролегают через туманы Умбры. Лунный путь выглядит в Пенумбре как столб лунного света. Оборотень, дотронувшийся до него, сможет пройти по лучу лунного света до своего места назначения сквозь вихрящиеся туманы мира духов. В полнолуние эти пути охраняются лунными духами. В это же время пути наиболее ярки и их легче всего заметить. Тем не менее, Гару нужно быть осторожными, когда речь идет о лунных духах. Они крайне коварны и непостоянны, и луна воина, аруна, наполняет их гневом и ненавистью по отношению к врагам Луны. Этот гнев также легко может обернуться и просто против неприятного духу существа. Существует немало историй о том, как высокомерный волк, настырно требовавший помощи или услуг от Луны, обнаруживал, что его забросили куда-то в дебри Дальней Умбры. Кроме того, духи скверны любят скрываться вблизи от краев лунного пути – на почтительном расстоянии от его стражей. Они при малейшей удобной возможности готовы сбить оборотня с лунного пути и заманить навстречу. Посему среди опытных лунных бегунов чаще всего звучит фраза «не сходите с пути».

Лунные пути могут быть очень опасны во время других фаз луны. Когда сквозь Умбру светит луна теурга, путь петляет и сворачивает самым странным образом вопреки желанию странника. Может, стоит отступить от осознанного желания попасть в нужное место и подчиниться ходу пути. Оборотень, который привычен к решению загадок, вполне найдет в себе силы следовать по лунному пути во время полумесячной фазы луны. Когда же приходит новая луна, лунный путь полностью не исчезает, о нет. Он

становится затененной и тусклой нитью лунного света. Сама Луна скрывается во время новолуния, и мрачные, искаженные духи сами строят лунные пути куда им заблагорассудится. Только самые отважные души осмелятся идти по лунному пути в это время. Проще найти другой путь через Умбру.

Тропы Духов

Другой способ путешествовать по Умбре – отыскать тропу духов (airt). Когда духи путешествуют через Умбру, они рассекают тени и туманы, создавая тропу, по которой Гару вполне может путешествовать. Тропы духов не так надежны, как лунные пути, так как они следуют за ходом конкретного духа, который может быть капризен или опасен. Если духа во время его путешествия уничтожит бэйн, то оборотень может зайти в тупик или обнаружить, что идет по проложенной бэйном тропе. Когда дуют ветры Умбры, тропы духов исчезают в туманах. Если ветер стирает тропу, но оборотень продолжает двигаться дальше, то ветер заведет его глубже в Умбру, возможно, даже к краю Бездны.

Врата

Древние места таят в себе великую силу. В давние времена могущественные духи выковали ворота между Царствами и областями в Умбре. Врата мгновенно транспортируют путников из одного места в другое. Они являются постоянными конструкциями, способными выдержать воздействие практически любых сил. Одними из наиболее известных Врат является Черный Портал, расположенный в Пенумбре, в греческих высокогорьях. Любой, ступивший в этот портал, попадает в сердце Эребуса почти мгновенно. К сожалению, мистические знания о создании Врат уже давно утрачены. Хотя Врата являются самым безопасным и быстрым транспортным средством в Умбре, они также наиболее редки. Обнаружение новых Врат может принести Гару большую славу.

Паутина

Плетение Ткачихи удерживает вместе все сущее. Без Ткачихи не было бы ни формы, ни вещества. Некоторые молодые оборотни решаются использовать ее Паутину в качестве транспортных путей. С возглавляющим их Ходящим-По-Стеклу они находят Паутину и отправляются в путь по ней мимо Узорных Пауков и прочих духов. Такой способ путешествия не отмечен в традициях Гару, и мало кто из старейшин доверяет ему. Секреты странствия по Паутине хорошо оберегаются, но если оборотень сумеет освоить плетения Ткачихи, то ничто не выйдет за рамки его досягаемости.

Туннели Вирма

Наконец, приспешники Вирма провели свои темные коридоры через Умбру и Барьер. Туннели Вирма изобилуют бэйнами и Танцорами Черной Спирали, что используют их для тайного перемещения по миру духов. Некоторые отважные стаи рискнули вступить на эти темные пути, но никто, кому удалось вернуться, не рассказывал другим оборотням о тех ужасах, с которыми ему довелось столкнуться.

Подглядывание

Большинство духов Умбры не может видеть нас на Земле точно так же, как мы не можем видеть их. Впрочем, среди них есть некоторые с особыми способностями, вроде привязанных к земле природных духов или шпионов Вирма – но вы находитесь в безопасности от их воздействия. Вам следует знать, что реально опасный невидимый наблюдатель – это другой оборотень. Вы можете ощутить взгляд. Волосы на шее вдруг встанут дыбом, а внутри зародится стойкое ощущение: «За мной следят». Вы посмотрите вокруг, но не увидите никого. Ну, может быть, тут действительно никого нет… В физическом смысле, по крайней мере. Мы все-таки по-прежнему привязаны к Земле, все мы дети Геи (в широком смысле, конечно). Дело в том, что

оборотни могут поглядывать из Пенумбры на Землю через Барьер. Отследить с земли это трудно – проблема в том, что когда вы смотрите на одно, вы не смотрите на другое. Да, Умбра – отличный способ шпионить и незаметно подкрадываться.

- Жемчужная Река, Теург Детей Геи.

Для того чтобы персонаж смог взглянуть на Землю из Умбры, игрок должен пробросить свой Гносис против уровня местного Барьера. Если бросок успешен, персонаж видит темную монохромную версию физического мира, в том числе людей и предметы, не оставляющие в Умбре духовной тени. Персонаж не сможет разглядеть мельчайшие детали вроде обрывков газет, если у него выпало не более одного успеха. Он также может услышать звуки с той стороны, хотя они могут быть незначительно искажены или напоминать эхо. Для оборотня из дополнительных чувств здесь главное – нюх, и чтобы цель его пахла так же отчетливо, как и в физическом мире. Он может даже выслеживать добычу через Умбру.

С другой стороны, пока оборотень смотрит из Умбры в физический мир, он перестает замечать, что вокруг происходит в Умбре – даже если начинает терять уровни Здоровья. Его стая не может с ним общаться, а враги могут делать с ним самые ужасные вещи так долго, как он сможет получать урон. В Умбре глаза оборотня светятся ярко, а выражение лица отражает интенсивную концентрацию. Ходящие-По-Стеклу называют это АФК – «отошел от клавиатуры/компьютера».

Оборотни также могут заглядывать в Умбру, находясь на Земле, но это зачастую является куда более сложным. Игрок должен совершать бросок Гносиса против уровня Барьера + 3 по сложности (максимум 10). При этом оборотень так же не может следить за событиями окружающего мира, пока он всматривается в другой. Некоторые персонажи могут использовать Дары вроде Незримого Ритма, дабы облегчить наблюдение в другом мире.

Хотя большинство духов не может заглянуть на Землю, у них есть свои методы наблюдения за событиями на Земле. Они могут видеть в Пенумбре

признаки обширных духовных изменений. Духи, имеющие прямую связь с Землей, вроде служителей Геи, имеют возможность заглядывать за Барьер, поэтому они всегда в курсе событий на их территории и вокруг нее. Например, дух каэрна знает все, о чем говорится на вече. Кроме того, духи с подобными способностями не имеют проблем с восприятием окружающего мира при взгляде за Барьер – они могут видеть одновременно в двух мирах.

Природа Духов

Умбру населяет ошеломляющее разнообразие всевозможных духов. Они состоят из чистого сырья духовных энергий, никак не переплетающихся с кровью и плотью физического мира. Некоторые из них тесно связаны с существами физического мира, но многие из них уникальны для Умбры и их трудно описать обычными словами.

Духи не обладают личностью в том понимании, которое имеют относительно этого люди. Они не настолько свободны и считают невозможным действовать против своей природы. Духу кролика невозможно открыто броситься в атаку. Дух костра не может отказаться от предлагаемого ему топлива, необходимого для поддержания огня. Также обитатели мира духов имеют четкую иерархию. Величайшие духи могут порождать или создавать меньших духов, которые в конечном счете переходят в еще более меньших. Больший дух считается покровителем меньшего. Хотя большинство духов в своем представлении имеет покровителя, Гару подозревают, что существуют изгои, этого покровителя лишенные.

По мнению оборотней, самый величайший дух – это Гея (кто бы сомневался). За ней следует Триат: Вильд, Ткачиха и Вирм. Ниже Триат стоят Целестины (Небожители), которые по своей сути сродни богам. За ними следуют Инкарны (Воплощения) – лорды и короли мира духов. Их слуги, Джагглинги (Охотники) и Гаффлинги (Служители), похожи на рыцарей и вассалов.

Гея

Вся структура Царств начинается с Геи и собственно ей и ограничивается. Многие Гару уверены, что все вещи, что есть в Теллуриан – от Геи, хотя некоторые пытаются это опровергнуть, сомневаясь, что некоторые злые существа все-таки часть ее. Рост и развитие Геи неразрывно связаны с ростом и развитием всех живых существ в ней. Гея любит всех своих детей и распространяет на них чистое безусловное признание и уважение к ней. Жизнь – величайшее проявление Геи и празднование ее славы. Смерть – наоборот, преображение ее энергии, когда умирающее существо восходит к своему новому состоянию в вечном космическом цикле. Этот естественный цикл жизни и смерти был изменен мощным интеллектом, который, в свою очередь, ослабил Гею. За этим последовали ослабление деградация Триат, что и привело их к столкновению. Гару в ярости от насилия, совершаемого Вирмом и Ткачихой над Геей, и они отдают свои жизни и души ради того, чтобы защищать, поддерживать и восстанавливать ее. Они опасаются, что предстоящий Апокалипсис может свидетельствовать о ее окончательном разрушении.

С другой стороны

Некоторые Гару считают, что Теллуриан много больше Геи и не ограничен ей, что могут существовать и другие «Геи» во Вселенной, что представляют собой других могучих духов, пробудившихся далеко отсюда. Эти оборотни – некоторые из них даже пытаются достичь иных миров – также считают, что Триат сильней Геи, так как является универсальными силами самой Вселенной, а не природы. Хотя данная точка зрения не равносильна ереси, она не пользуется популярностью в большинстве септов.

Триат

Ниже Геи по комической мощи (или по крайней мере так говорится) стоят таинственные, персонифицированные силы, называемые Вильд,

Ткачиха и Вирм. В соответствии со взглядами Гару эти сущности, известные под общим названием Триат, контролируют и придают форму всей вечности Вселенной. Взаимодействие этих безликих духовных сил составляет Теллуриан и включает в себя все, что в нем есть. На базовом уровне члены Триат представляют собой творение, рост и разрушение, но на самом деле они нечто много большее. Они также представляют собой потенциал, его воплощение и распад. И конечное определение – хаос, порядок и равновесие между ними.

Вильд

Сотворение начинается с Вильда. Он – это чистое изменение. Это не столько недифференцированный хаос, сколько элементарная трансмутация (е-мое..). Он – кружево постоянного изменения, адаптации – и снова изменения. Возможно, Вильд все же живое существо: да что там «возможно» - он и есть сама возможность, сама вероятность всего. Каждое дерево, каждый муравей содержит в себе частицу этого хаоса – основу своего духа. Нет ни одного Теурга Гару, человеческого мага или владыки духов, который смог сосчитать все те крошечные капли вечности, что составляют Вильд. Гею очень привлекает его огромный потенциал. Действительно, многие считают, что она попросту не смогла бы существовать без него.

Вильд – суть единое целое, но без Ткачихи он утрачивает все формы, что породил. Любая созданная им форма не сможет существовать без стабильной опоры. Жизнь без границ не способна всесторонне познать саму себя. Таким образом, из всех трех сил Вильд является наименее персонифицированной. Его постоянная изменчивость полностью исключает возможность обрести для себя истинную форму или природу. Вирм также важен для Вильда, ведь он уничтожает отдельные лишние части Паутины Ткачихи и «вычищает» бракованную, несотворенную материю Вильда.

В Глубокой Умбре Вильд обладает потенциалом, который делает его самым могучим членом Триат – почти таким же, как и Гея. Однако в

физическом мире Вильд же наиболее слаб. Его, по сути, безграничные возможности скованы в бытии физического мира человеческим пониманием «логики» и «разума». Логика связывает царство Вильда, в физическом мире остается все меньше и меньше места для изменений, не имеющих причины. Существует лишь несколько разрозненных участков на Земле, где энергия Вильда все еще течет свободно, и Гару ревностно охраняют их. Но несмотря на то, что Вильд постоянно теряет влияние в физическом мире, он совершенно неприступен в своем доме в Дальней Умбре. Там нет опасности, которая могла бы ему угрожать – любой враг немедленно растворится в изначальной протоплазме при любой попытке контактировать с Вильдом. Ткачиха или Вирм должны сначала выиграть битву в физическом мире, прежде чем смогут поразить Вильда в самое сердце. Для некоторых Гару это единственная надежда, вероятность того, что войну еще можно выиграть.

Гару поклоняются Вильду, видя в нем символ их борьбы с Апокалипсисом и надежду на солнечный день. Его Царства кишат бесчисленными формами жизни. В мире, который вырастает из Вильда, произойти может все что угодно. Гару должны быть еще в состоянии одолеть те силы, что угрожают поглотить Гею. Вильд – яркая надежда на спасение этого грешного мира от энтропийного разрушения и изменение его в лучшую сторону.

Несмотря на то, что Гару не ожидают прямой конкретной помощи от этой непостижимой силы – для Вильда неведомы преданность или сострадание – в данной ситуации это наибольший союзник во всех смыслах.

Ткачиха

Из беспечных изменений Вильда вышел упорядоченный рост. Ткачиха разделяет части нестабильного творения Вильда и удерживает их от растворения в момент их рождения. Недифференцированной энергии Вильда тем самым была придана структура, которая заперла ее в конкретной форме.

Таким образом, Ткачиха сплела первые нити той самой структуры, которая стала в дальнейшем тканью Вселенной – Узорной Паутиной.

Вместе с этим все изменилось. Там, где была наложена форма, не могло быть роста и прогресса. В настоящее время спряденный Ткачихой смысл накладывается на бессмысленный потенциал Вильда. Непостоянная бесконечность уступила место прочной вечности. Тогда и прибыл Вирм, начав отрезать части творения Ткачихи для поддержания баланса. Таким образом, идеальная модель Ткачихи в настоящий момент отнюдь не совершенна, но хотя бы сбалансирована. На взгляд Гару, эта модель является истинным космологическим циклом хаоса, созидания и разрушения. Он продолжался целую вечность, но был нарушен, когда Ткачиха в конечном итоге получила сознание – или, как считают некоторые, сошла с ума.

Одна из теорий гласит, что Ткачиха пыталась скрутить всего Вильда в узоры своего существования. Эта цель дала рождение взрыву творчества, от которого Ткачиха спятила. Она взглянула на Паутину и увидела там лишь безумие. Вирм, измученный от своих попыток сохранять равновесие, запутался в ее паутине. Вирм все еще там, считают теоретики. Он стремится высвободиться и уничтожить все сущее изнутри.

Другие говорят, что Ткачиха была куда более расчетливой, и только ее безумие не позволяло совсем окостенеть сознанию. Эти оборотни заявляют, что Ткачиха пыталась сделать логический прогресс и постоянство краеугольным камнем существования Теллуриан. Раз она создала во Вселенной понятия причины и следствия, она собралась укрепить их там во что бы то ни стало. Вирм являлся препятствием на пути этого процесса, ибо он разрушал по своим правилам, а не по правилам Ткачихи. Таким образом Ткачиха просто запутала Вирма в Узорной Паутине и взяла под контроль его уничтожение сущего. Но ее контроль не является над ним абсолютным, иногда уничтожение части реальности происходит вслепую, отдельно от ее узорного порядка. Это разрушение ограничивает власть Ткачихи, которая является космологически полезной, но вредит Гее из-за своего дисбаланса.

Ходящие-По-Стеклу утверждают, что Вирм является источником всех проблем, потому что он пытался уничтожить Вильда в целом. Если Вильда не станет, то ничего нового более не может быть создано, и тогда Вирм уничтожит все, что останется. Вирм попытался использовать Ткачиху, чтобы ослабить Вильда, поймать в ловушку – но та не справилась. Вместо этого она запуталась и пришла к безумию. Вирм попался в ловушку своей собственной хитрости – и остается там и по сей день. Ходящие-По-Стеклу настаивают, что Ткачиха просто пытается защищаться, и она является ключом к тому, чтобы остановить Вирма.

Большинство Гару согласится, что Ткачиха оказалось первой из Триат, кто обрел интеллект. Неизвестно, или разум заставил ее сойти с ума, или же интеллект наоборот является плодом ее безумия.

Ткачиха сейчас наиболее сильна, как никогда прежде – но не за пределами ее царства. Застой засушливого распада заменил древний баланс порядка и хаоса. Когда ее Паутина будет закончена, весь Теллуриан будет связан жесткими, неподвижными и неизменными нитями.

Вирм

Вирм, Червь или Змей – третья и последняя сила, составляющая Триат. Он был тем, кто обеспечивал баланс, принося гармонию туда, где не было ничего, и составлял равновесие между порядком Ткачихи и хаосом Вильда, чтобы во Вселенной не преобладал ни тот, ни другой. Подвешенный между Хаосом и Узорной Паутиной, Вирм стирал все, что было негармоничным.

В дальнейшем он попался в Узорную Паутину. Заглянув в эпическое безумие Паутины Ткачихи, он обрел чувства и осознал себя, оказавшись в ловушке смертельной апокалипсической игры, устроенной Ткачихой. Разум Вирма был сломлен, и он разделился на три личности, которые оказались уже не в состоянии координировать свои действия для достижения результата.

Когда-то Вирм был сущностью, несущей гармонию. Но в настоящее время он является предвестником Апокалипсиса, порождая энтропию, распад

и скверну. Что нельзя одолеть в открытом бою, то он разрушает изнутри. Ученые Гару говорят, что Вирм имеет три головы, и у каждой свое имя: Зверь Войны – Змей Разрушения; Пожиратель Душ – Змей Поглощения; Великий Осквернитель – Змей Разложения. Он уничтожает все, что достаточно слабо духом для того, чтобы поддаться зависти и ненависти. Он даже придает форму различным негативным аспектам реальности, позволяя им осознать себя. Так зародились могучие Змеи Ненависти, Страха, Похоти и других ужасных эманаций, отражающих грехи и слабости. С таким количеством голов Вирм скорее гидра, нежели змей – и разделить эти головы, чтобы ослабить его, не удастся никому.

Некоторые говорят, что Вирм вызвал большой дисбаланс для того, чтобы использовать в своих целях Ткачиху и извести Вильда на корню, тем самым обретя возможность освободиться и уничтожить все, что было создано во Вселенной. В настоящее время он находится пойманным в собственной ловушке – плата за алчность и жадность.

Малые Змеи и порождения Вирма ищут слабых существ, которые поддаются его скверне, так что теперь у него становится все больше и больше слуг. Частичка его разложения присутствует во всем сущем, и слуги его шепчут в самые темные уголки души всех разумных существ, распаляя их амбиции. Его болезнь распространяется, таким образом, везде и всюду, заражая как физический, так и духовный мир – где он выиграл много сражений и захватил много Царств.

Оборотни побывали в Царствах Вирма – местах, где слепое разрушение совершенно опустошило Гею. Те, кто обитал там, были порабощены или уничтожены самыми нечестивыми бэйнами и Инкарнами. Следуя своему пути, Вирм постепенно переделает подобным образом весь мир, пока тот не будет уничтожен окончательно.

Целестины/Небожители

Ниже Триат в космологии тотемов стоят Целестины. Величайшими из Целестин являются Луна, дух Луны, и Гелиос, дух Солнца. Для многих Гея производит впечатление Целестина непосредственно всего сущего, хотя некоторые полагают, что этот могучий дух – всего лишь Целестин планеты Земля. Теурги утверждают, что ее истинная форма много больше, чем Триат, и совершенно непознаваема – это возможно только в состоянии трансцендентного мистического союза, которого сложно достичь. Другие Целестины – могучие слуги Триат, но Гару известно лишь их малое число. Они разумны и очень мудры. Большинство из них пребывает в Царствах собственной конструкции, где они всемогущи и всезнающи. Только Инкарны обычно посещают их там.

Целестины иногда отправляют аватары для общения с оборотнями. Эти аватары являются их аспектами, которые доступны для понимания и взаимодействия с низшими существами. Они содержат небольшое количество энергии и сущности Целестина, хотя даже эта частичка мощи делает их одними из самых могущественных созданий Умбры. Истинное обличье Целестина для смертных не поддается восприятию, представлению и пониманию. Только через аватары для Целестинов возможно общение с низшими существами.

Чтобы создать аватар, Целестин просто направляет поток своей воли, чтобы проявиться в конечном, ограниченном виде. Из-за практически безграничных возможностей Целестины могут иметь много активных аватаров одновременно. Эти аватары обычно кажутся всемогущими и всеведущими для тех оборотней, что повстречали их.

Инкарны/Воплощения

Инкарны стоят на один шаг ниже, чем Целестины. Инкарны являются фаворитами, супругами, советниками и воинами, что служат Целестинам и черпают мощь от своих покровителей. Немногие из них имеют свои Домены,

большинство обитает в Царствах Целестинов. Эти могучие духи имеют определенную цель и специфическую сферу влияния. Большинство этих духов считает, что обладает потенциалом, позволяющим в будущем стать Целестином.

Тотемные духи – Инкарны, наиболее знакомые оборотням. Они направляют племена, септы и стаи. Эти служители Геи создают аватары для общения и взаимодействия с Гару. Тотемы стай являются аватарами племенных тотемов. Аватары тотемов напоминают Джагглингов по форме и мощи.

Хотя Инкарны значительно менее могущественные, чем Целестины, они все равно сильные и многогранные, существующие на многих уровнях реальности. Обычно возможно взаимодействие только с аватаром Инкарны, хотя Теурги рассказывают легенды о великих провидцах, что встречались с Инкарнами в Умбре и обрели истинное понимание могущества.

Джагглинги/Охотники

Большинство опасных духов, с которыми оборотни сражаются в Умбре, являются Джагглинги. Эти духи включают таких созданий, как Узорный Паук, Вихрь и Ползун Нексуса. Большинство Джагглингов служит Инкарнам, но некоторые подчиняются непосредственно Целестинам. Они образуются из части духовной сущности их покровителя, и Джагглинги по своей природе полностью лояльны ему. Некоторые получают от своих покровителей свободу воли. Немногие Джагглинги способны создавать Гаффлингов, как Инкарны создали их самих. Некоторые Джагглинги обучают Гару Дарам, а другие, такие как Энглинги (или по-русски духи загадок) могут обеспечить запасом Гносиса весь септ.

Гаффлинги/Служители

На самом дне иерархии духов находятся Гаффлинги. Эти духи являются полуразумными слугами Джагглингов. Их хозяева используют их в

качестве инструментов и готовы пожертвовать ими во благо. Гаффлинги остаются в постоянной связи со своим покровителем, и он иногда берет на себя полный контроль над ними. Многие из них ощущают себя наиболее «целыми», когда позволяют своему покровителю управлять ими. Они полностью лояльны своим хозяевам.

Некоторые Гаффлинги полностью разумны, но это редкое исключение, скорей всего являющееся работой таинственных высших сил.

Черты Духов

Обычно духи не имеют Атрибутов и Способностей, подобно материальным существам. Они обладают ими, только если появляются в физическом мире. Духи просто используют свои Гносис, Ярость и Силу Воли, чтобы определить их успех или неудачу в действии. У них также могут быть в наличии Чары, дающие разные возможности. Вместо уровней Здоровья у них присутствует Мощь, которая является общей суммой Гносиса, Ярости и Силы Воли духа. Для духов Черты работают иначе, чем для оборотней. Например, расходование Ярости не позволит духу совершить дополнительное действие. Расходование Силы Воли не дает духу дополнительного успеха в бросках. То, как эти черты действуют для духов, описано ниже.

Сила Воли

Для духов Сила Воли обеспечивает общую координацию и контроль над мышлением и формой. Сила воли позволяет духу предпринимать «физическое» действие, такое как нанесение удара врагу, преследование другого духа или полет сквозь Умбру. Дух использует Силу Воли для противостояния нанесению повреждений и помощи в большинстве атак. Почти каждый дух обладает способностью «поглощать» урон в некоторой степени, хотя, у кого есть Чары Брони, куда более устойчивы. Как правило, если действие включает в себя Ловкость или Выносливость, как у

физического существа, дух должен использовать Силу Воли. Стандартные уровни сложности включают в себя:

Сложность	Действие
3	Простейшее действие
5	Простое действие
6	Обычное действие
8	Сложное действие
10	Практически невозможное действие

Ярость

Некоторые духи зовут Ярость «огонь изнутри». Ярость для духа похожа на голод, желание выжить и жить. Духи атакуют других с их Яростью, чтобы отточить свои зубы и когти, нанеся больший урон, или обрести возможность провести более хитрую атаку. После того, как дух использует Силу Воли, чтобы ударить своего противника, он использует Ярость, чтобы определить урон. Ярость работает как Атрибут Сила для большинства действий. Ярость также определяет сложность навредить духу. Если оборотень пытается поразить дух, трудность броска для нанесения повреждений равняется Ярости духа (что-то слишком сложно). Эта трудность, как правило, не изменяется, но, как всегда, все остается на усмотрение Рассказчика.

Гносис

Эта Черта – мера осознания духа и восприятия Вселенной. Духи используют Гносис для всех Социальных и Ментальных бросков. Например, духу загадывают загадку – здесь нужен бросок Сообразительность + Загадки против Гносиса духа. Набравший больше успехов побеждает. Кроме того, дух будет расходовать Гносис при попытке запутать, запугать или обмануть цель. Высокий Гносис обычно способствует успешному сотворению Чар.

Мощь

Мерой живучести духа является его Мощь (Essence). Обычно она представляет собой сумму его Ярости, Гносиса и Силы Воли, но Рассказчик может увеличивать либо уменьшать ее по своему вкусу. Когда дух получает повреждения, у него расходуются пункты Мощи; если дух теряет всю свою Мощь, то он «умирает», растворяясь в Умбре. Оборотни могут заключать лишенных Мощи духов в фетиши либо пожинать из них Гносис, что приводит к окончательному прекращению существования духа. В противном случае дух впадает в состояние, называемом Дрема/Сон, и восстанавливает свою Мощь где-то в другом месте, прежде чем вновь появится в Умбре.

Инкарны и за их пределами

Некоторые духи, такие как племенные тотемы, Целестины и Инкарны, обладают могуществом, находящимся за пределами понимания. Они могут принимать формы с Атрибутами и Способностями, но эти формы – лишь тень их истинного масштаба. Рассказчик должен порвать с игровой механикой, чтобы соответствовать прихотям этих созданий. Чтобы бросить вызов одному из этих могучих духов, Гару придется использовать более мощные силы. Древние знания могут направлять их в задании или привести к забытым артефактам, обладающим властью нанесения вреда этим существам. Вот почему войну Апокалипсиса нельзя так легко выиграть. Было бы проще погасить Солнце, нежели убить самого Вирма.

Чары

Чары работают аналогично Дарам оборотней. Большинство Чар используются в конце сцены, но ориентированные на бой Чары применяются последними за ход. Согласно некоторым традициям Гару, каждые Чары имеют соответствующий Дар, который может узнать оборотень. Духи могут пообещать научить похожим на Дары Чарам в обмен на услуги Гару.

Приведенный ниже список служит ориентиром для Рассказчика. Это должно стать отправной точкой для магических способностей духов в хронике. Многие Чары имеют схожую игровую механику, но проявляются в различных формах. Например, Выстрел может выглядеть как разрезающие воздух шипы, если используется природным духом, в то время как электрический дух, возможно, взорвет противника снопом молний. Будьте изобретательны и получайте удовольствие.

Обычные Чары

Рассказчики и игроки могут считать, что любой дух обладает одними из этих Чар или всеми сразу. Если у духа нет ни одной из этих способностей, то он либо ослаблен, либо это является мерой наказания его покровителей.

• *Чувство Тропы:* Большинство духов имеет естественное чувство направлений в духовном мире, и они могут совершать путешествия без особых затруднений. Они могут создавать или находить тропы духов по своему желанию. Рассказчик делает бросок Гносиса духа, чтобы найти конкретное место или персону в Умбре. Тем не менее, даже духи не являются непогрешимыми в этом плане, и провал броска может завести куда угодно, вплоть до какого-то опасного Царства (особенно если они ведут стаю оборотней).

• *Материализация:* Эти чары позволяют духам принимать физическую форму на Земле. Значение Гносиса духа должно быть равно или превышать уровень Барьера в том месте, где он желает материализоваться. Физическая форма духа выглядит так же, как он выглядит в Умбре. Уровень Гносиса духа используется для всех социальных и ментальных бросков. Броски Ловкости и Выносливости используют Силу Воли духа как запас кубиков. Сила использует значение Ярости. Все правила по Чертам духов переносятся в физический мир. Материализованные духи не обладают Способностями как таковыми, но их запасы кубиков предполагают принятие во внимание их познаний. Материализованные формы духов обладают, как правило, тем же

уровнем Здоровья, что и обычные физические существа. Обычно дух в физическом мире имеет 7 уровней здоровья, но Рассказчик может сделать исключение, увеличив уровень Здоровья для духов слонов или особо чудовищных бэйнов. Если дух «умирает» в физическом мире, он возвращается в Умбру и сразу впадает в Дрему. Многие духи не используют эти Чары за исключением чрезвычайных обстоятельств. Современный мир далек от дружелюбия в их понимании.

• *Чувство Царства:* Дух может ощущать все, что происходит в его Домене как в Умбре, так и на Земле, хотя по-прежнему требует успешного броска Гносиса для восприятия. Эти Чары, как правило, связаны с лесными духами Геи, но большинство духов, привязанных к какой-либо области, обладают этой способностью. Свободно перемещающиеся духи без прямой связи с Землей могут обладать этой способностью, но могут ощущать окружение только в Ближнем царстве либо в своем Домене.

• *Реформирование:* Дух с этими Чарами может рассеять свою форму и перенестись через Умбру в свой родной Домен. Ходящие-По-Стеклу прозвали эти Чары «респауном». Дух тратит полный ход, чтобы совершить попытку Реформирования. Рассказчик совершает бросок Гносиса духа, чтобы Чары успешно использовались. Обычно духи используют эти Чары, чтобы сбежать от своих врагов.

Специальные Чары

Ниже приведены Чары, которыми может обладать ряд различных духов.

• *Броня:* Эти Чары предоставляют духу определенные меры самозащиты. Потратив два пункта Мощи, дух получает запас кубиков поглощения урона, равный значению его Гносиса, на остальную сцену.

• *Выстрел:* Это позволяет духу с помощью своей Ярости атаковать противника на расстоянии. В зависимости от духа, этот эффект может принимать самые различные формы. Некоторые духи отправляют в своих

врагов вспышки пламени, а другие используют стекло, молнии и даже рои насекомых. Дух бросает Ярость для нанесения аггравированного урона, броска на попадание не требуется. Тем не менее, это нападение тратит пункт Мощи духа.

• *Снятие Порчи:* Эти Чары похожи на Обряд Очищения в том, что позволяют очистить окрестности от духовной скверны. Рассказчик должен сделать бросок Гносиса духа, сложность определяется силой порчи. Большинство духов имеет ограничения на эти Чары – например, чистить могут только леса.

• *Контроль Электросистем:* Дух может осуществлять контроль над электронными системами. Рассказчик бросает Гносис духа (сложность от 3 до 9 в зависимости от устройства системы). Эти Чары позволяют духу перегружать системы, вырубать их и управлять ими. Например, он может использовать системы безопасности, чтобы открыть одни двери или заблокировать другие.

• *Создание Пожара:* При успешном броске Гносиса дух может создать небольшой пожар. Сложность варьируется от 3 до 9 в зависимости от величины запланированного возгорания. Пожару нужно топливо, чтобы поддерживать горение.

• *Создание Ветра:* Дух может вызывать ветер. Рассказчик бросает Гносис духа. Уровень сложности варьируется от 2 для легкого бриза до 10 для торнадо.

• *Потоп:* Дух может призвать всю находящуюся в свободном состоянии поблизости воду, вызывая наводнение. Для этого необходима трата пункта Мощи.

• *Стужа:* Дух может вызвать резкое снижение температуры в непосредственной близости от себя. Дух теряет пункт Ярости до конца сцены, но все в области страдают от эффекта. Дополнительная трата Ярости позволяет наносить холодом аггравированные повреждения. Использование этих Чар может иметь дополнительные эффекты на усмотрение Рассказчика.

Некоторые духи огня имеют схожие способности с применением пламени, которые оказываются сильней Чар Создания Пожара.

• *Лечение:* Эти Чары позволяют духам исцелять ранения существ с физическим телом (таких, как Гару). Дух может исцелить уровни повреждений до значения своего Гносиса. Дух, у которого Гносис 5, может восстановить 5 уровней Здоровья соответственно. Рассказчик бросает Гносис духа – сложность 6 для тупых повреждений, 7 для летальных и 8 для аггравированных. Эти Чары могут быть использованы один раз в сцену на одной цели.

• *Открытие Лунного Моста:* Создает лунный мост, ведущий в нужном направлении. Дух применяет эти Чары вне зависимости от наличия каэрна. Общая протяженность до 1000 миль.

• *Подглядывание:* Дух с этими Чарами способен взглянуть на физический мир из Пенумбры независимо от своего местоположения. Эти Чары распространены среди кочевых духов, не имеющих собственного Домена.

• *Превращение:* Дух может принять форму всего, что пожелает. Он получает только облик формы, которую принимает, но не меняет силы и способности. Если дух хочет выступить в роли конкретной личности, Рассказчик должен сделать бросок его Силы Воли, чтобы определить, насколько успешно тот сыграет свою роль.

• *Осколки Стекла:* Дух может разом разбить все стекла, находящиеся поблизости (Гносис, сложность 6). Эти Чары могут испугать и вызвать случайные повреждения.

• *Короткое Замыкание:* Дух может поразить электрическую систему, выводя ее из строя (Гносис, сложность 6). Эти чары являются более ограниченной версией Контроля Электросистем.

• *Легкий Полет:* Дух с этими Чарами легко может оторваться от погони, летая по Умбре с утроенной скоростью (конечно, у преследователей

тоже будут именно эти Чары) – его максимальное движение приобретает значение 60 + Воля * 3 метров.

• *Слежка:* Дух может безошибочно выслеживать свою добычу. Эти Чары непросты в использовании и требуют траты пункта Мощи.

• *Сотрясение Умбры:* Дух может вызвать сотрясение Умбры с такой силой, что все стоящие теряют равновесие. Каждый в радиусе действия страдает от духовного сотрясения мозга, получая тупые повреждения, равные половине успехов броска Ярости духа, округленной в большую сторону.

• *Восходящий Поток:* Дух может поднять существо размером с человека в воздух, но это требует успешного броска Силы Воли.

Чары Бэйнов

Вирм предоставляет эти Чары своим приспешникам. Дружественные Гее создания, в том числе большинство оборотней, не может, да и не будет изучать Дары, связанные с этими Чарами.

• *Касание Скверны:* Дух может подвергнуть цель духовному разложению. Если дух успешно проводит атаку, цель должна немедленно совершить спас-бросок на Силу Воли. Если ей это не удается, отрицательные стороны личности будут довлеть над ней несколько часов. Полный провал броска Силы Воли приводит к тому, что эффект становится постоянным.

• *Разложение:* Дух может шептать жестокие предложения в уши цели, и та становится склонна действовать соответственно. Рассказчик бросает Гносис духа, сложность равна Силе Воли цели. Эти Чары могут быть использованы за Барьером.

• *Вызов Безумия:* Дух может подтолкнуть Гару впасть в Безумие. Совершается бросок Ярости духа, сложность – Сила Воли цели. Применяются все обычные правила для Безумия.

• *Одержимость:* Дух может вселиться в живое существо или неодушевленный предмет. Овладение требует успешного броска Гносиса,

сложность равна Силе Воли жертвы. Успехи определяют скорость, с которой дух овладеет своей жертвой.

Успехи	Затраченное время
1	6 часов
2	3 часа
3	1 час
4	15 минут
5	5 минут
6+	Мгновенно

За время, которое требуется для овладения жертвой, дух находит темную, изолированную часть Умбры (как правило, Яму) и остается там, концентрируясь на завладении жертвой. В это время дух не в состоянии предпринимать другие действия. Если он принимает участие в духовной схватке, то нить одержимости рвется. Другие духи того же типа часто охраняют духов, творящих Одержимость, чтобы обеспечить продолжение процесса овладения безо всяких помех.

Дух, успешно овладевший жертвой, может наделить ее некоторыми своими свойствами и способностями через связь с телом. Такие несчастные люди известны как фоморы (см. Главу 9). Подобный симбиоз является постоянным – то есть пока живет человеческий носитель.

Чары Ткачихи

Эти Чары предоставляются духам Ткачихой. Они включают плетение и усиление Узорной Паутины.

• *Застывание:* Эти Чары позволяют духу связать цель в Узорной Паутине. Рассказчик бросает Силу Воли духа против Ярости цели. Каждый успех вычитает один пункт из Физических Атрибутов жертвы (или Мощь в случае с духами). Когда Физические Атрибуты или Мощь жертвы опустятся до нуля, она окажется заключенной в Узорной Паутине. Оборотни, как правило, освобождаются из Узорной паутины с помощью своих членов стаи,

но не без усилий. Духов сложней освободить, но энергия Вильда должна распустить Узорную Паутину.

• *Укрепление Реальности:* Эти Чары позволяют духу плести Узорную Паутину, усиливая тем самым законы и правила Ткачихи над определенными аспектами Умбры. Сила требует только броска Силы воли. Каждый успех делает духа или объект на единицу Здоровья или Мощи прочней. Эффект длится приблизительно день. Эти Чары могут быть сотворены на одной цели только один раз, пока эффект не истощит себя. Даже различные духи Ткачихи не могут сотворить эти чары на одной и той же цели несколько раз. Узорные Пауки будут много раз применять эти Чары друг на друге перед вступлением в бой (?).

• *Духовный Стазис:* Дух может поднять уровень Барьера на единицу. Духи, действующие совместно, могут поднять уровень Барьера максимум на 3 пункта. Дух должен оставаться на месте, чтобы поддерживать эффект статики. Если он отвлекается, все его броски теряют 2 кубика.

Чары Вильда

• *Разрыв Реальности:* При успешном броске Гносиса дух может нарушить реальность окружения и тем самым изменить ее форму в Умбре. Например, дух может создать дверь в стене, чтобы создать проход. Степень производимого изменения, насколько оно явно, любопытно и необычно, определяет его сложность. Количество успехов определяет, насколько сильное изменение было получено. Провал этих Чар вызывает потерю пункта Мощи у духа. Полный провал влечет за собой потерю постоянного пункта Гносиса.

• *Дезориентация:* Дух может полностью изменить все направления и ориентиры в пространстве с успешным броском Гносиса. Сложность 6 либо, в большинстве случаев, равна уровню Барьера.

Дрема

Когда у духа остается мало Мощи, он начинает выглядеть прозрачным, как будто он не совсем реален. Духи восстанавливают свою Мощь, впадая в полностью неактивное состояние, называемое Дремой. Некоторые полагают, что они при этом отправляются в миры грез, в Дальнюю Умбру.

Пока дух в Дреме, он легко может быть связан с помощью ритуала – вне зависимости от его желания. Когда дух связан с фетишем, он автоматически впадает в Дрему и остается в этом состоянии, пока не будет освобожден. Пользователь активирует силу фетиша, а не его духа. Вновь созданный фетиш не будет работать, пока дух не восстановит свою Мощь – это может занять много времени для могущественных духов.

Движение

Все духи могут летать (и парить) в Умбре. Максимальная дистанция движения за ход составляет 20 + Сила Воли метров.

Умбра не всегда строго географически отражает физический мир, иногда расстояния просто не соответствуют. Рассказчик может свободно искать расстояния, если повествование происходит в Умбре. Тем не менее, Пенумбра, зона, непосредственно окружающая физическую реальность, поддерживает расстояния аналогичные физическому миру, там один метр всегда равен одному метру.

Общение

Духи говорят на ином языке, нежели физические создания. Общение между духами является не столько языком, сколько обменом мыслями и чувствами, понимание обеими сторонами их намерений. Не каждый способен понять духов; Дар Речь Духов позволяет говорить и понимать настроение духа. Дружественные Гару духи (например, Гаффлинги и Джагглинги племенного тотема) могут говорить на языке Гару, если пожелают. Если дух желает говорить так, что Гару могли понять его, они должны иметь

надлежащий Дар для общения с ним. Дары, позволяющие осуществлять контроль над духами, не требуют от пользователя понимания речи духов или того, чтобы духи понимали его. Например, Дар Приказ Духу прекрасно работает вне зависимости от того, что произносит приказывающий.

Фетиши

Гару может запереть духа в соответствующе подготовленном сосуде, называемом фетиш. Владелец фетиша может обратиться к силе находящегося внутри духа для выполнения конкретной задачи. Силы фетиша в значительной степени зависят от находящегося внутри духа. Множество духов, населяющее Теллуриан, гарантирует, что можно создать практически любой тип фетиша. Оборотни хранят фетиши с большим почтением, считая, что это большая честь – таковы условия пакта, который связывает духов с Гару до тех пор, пока тот обращается с ними надлежащим образом. Конечно, слуги Вирма способны вселять бэйнов в свои собственные отвратительные фетиши…

Большинство сосудов для фетишей изготавливается из натуральных материалов, таких как дерево и глина, хотя фетиши Ходящих-По-Стеклу сделаны из электронных устройств. Кроме того, большинство фетишей можно носить с собой. В противном случае они были бы практически бесполезными. Многие украшены перьями, бисером и резьбой, изображающей заключенного внутри духа. Некоторые из них, по сути, оружие – от простого копья или стрелы до величественного серебряного клейва.

Все фетиши создаются с помощью Обряда Фетиша (см.Обряды). Такое создание почти всегда включает в себя готового к этому духа. Однако некоторые мистики связывают духов в фетиши постоянно, против их воли. Такие фетиши почти всегда мятежны, и Гару считают их проклятыми.

Чтобы использовать фетиш, персонаж должен сначала настроиться на него, сделав успешный бросок Гносиса. Настройка надежно связывает фетиш

с владельцем, создавая духовную связь, которая позволяет применить фетиш в любой точке Теллуриан и обеспечить эмпатическое понимание силы фетиша. Трудность броска равна уровню фетиша. До тех пор, пока игрок получает один успех, обладатель может использовать фетиш. Если игрок не выкидывает успехов, персонаж не может использовать фетиш или даже пытаться активировать его снова, пока каким-нибудь образом не достигнет соглашения с обитающим в фетише духом (на выбор Рассказчика).

Настройка также эффективно «посвящает» фетиш владельцу, как если бы на нем был проведен Обряд Посвящения Талисмана. Так как он имеет свой собственный Гносис, настроенный фетиш не учитывается в максимальном числе объектов, которые оборотень может носить с собой (?).

Каждый раз, когда владелец желает воспользоваться одной из сил фетиша, игрок должен сделать бросок Гносиса (сложность – уровень Гносиса фетиша), чтобы активировать силу. Кроме того, он может потратить пункт Гносиса для автоматической активации фетиша.

Для того, чтобы создать определенного рода фетиш или амулет, он должен связать духа с предметом соответствующего назначения. Например, дух исцеления не может вступить в связь с клыком-кинжалом или связанным с бэйном амулетом. Дух войны, боли или смерти – может. Духи фетишей почти всегда являются Гаффлингами.

Список примеров известных фетишей приведен в Приложении.

Амулеты (Talens)

Амулеты – упрощенные версии фетишей, которые легче создавать и использовать, но имеющие более ограниченный эффект. Как и фетиш, амулет является предметом, содержащим в себе духа. Он требует броска Гносиса, чтобы его можно было активировать (но не настраивать) – однако амулет может быть использован только один раз. После выполнения надлежащей задачи дух уходит из амулета в Умбру, а предмет теряет свою силу. Любой обладатель сущности Гносиса может использовать амулет. Обычно он

создается с помощью Обряда Связывания. Оборотень, знающий этот обряд, может задобрить или даже силой связать духа с предметом, не уничтожив при этом. Оборотни находят насильственное помещение духа в амулет менее аморальным, поскольку его использование носит временный характер.

Амулет имеет уровень Гносиса, равный уровню Гносиса духа. Один дополнительный амулет того же типа может быть создан за каждый дополнительный успех при броске Обряда Связывания. Например, три успеха позволяют изготовить три стрелы с бэйнами. Обычно для создания амулетов используются Гаффлинги, однако более могущественные духи могут сделать их создание несколько проще. Использование могучих духов автоматически добавляет два или три амулета к общему числу, так как сущность такого духа может быть разделена и связана с несколькими предметами. После создания амулет существует вплоть до использования.

Список примеров известных амулетов приведен в Приложении.

- Позволь Уршуле сделать это, - предложил Саймон. – Хоть она просто кинфолк, нам трудно будет найти лучшего рассказчика.

Все собравшиеся согласились с ним, и мальчик подбросил еще дров в огонь, как только вставшая напротив его племени женщина начала говорить.

Много лет назад жил великий советник Иштван Андрасфия. Он был предком нашего мудрого Макграва Конецко, а его знания прошли через поколения до самых благородных потомков.

Иштван занял высокий пост при дворе Серебряных Клыков в те времена, когда они контролировали земли мадьяр. Лорда Иштвана звали Кешимир Иевлев. Может быть, он был достойным правителем, но однажды его сердце отвернулось от его народа и он вступил в дрязги с другой знатью, стремившейся ослабить его власть. Но он был не полным дураком. Когда Анна Бородина, дочь и кинфолк его западного соседа, достигла возраста вступления в брак, он жадно желал ее руки, как если бы он был юнцом.

Однако Иштван, глядя в обаятельное лицо дамы, узрел некое недоброе предзнаменование и категорически посоветовал своему лорду отказаться от этого брака.

- Поверьте мне, мой господин, - говорил Иштван. – Желания вашего сердца лежат совсем не там, где следует. Позвольте мне найти вам женщину соответствующей зрелости и благодати, которая осветит вашу жизнь и облегчит бремя правления. Есть немало тех, кто оказал бы честь вашему дому.

Но гордый Кешимир не желал ничего слышать. Так Иштван, всегда благоразумный и верный, был вынужден удостовериться, что Ярослав Бородин, военачальник и отец Анны, получил из рук Кешимира лучший выкуп за невесту и обещание ста воинов из числа Серебряных Клыков и Теневых Лордов защищать его земли от врагов. Анна вышла замуж за Кешимира в следующее полнолуние.

Не успел он жениться на ней, как анна показала свою истинную природу. Строптивая – слишком мягко сказано. Всего через год после свадьбы Анна стала вдовой; она буквально свела Кешимира в могилу своим занудством и строптивостью. Но она получила желанный приз: сын ее и крови предыдущего властителя, инструмент для своего отца, который получил силу и власть для своего племени. Это не сулило ничего хорошего для наследника Кешимира, и его первого помощника, сильного и умного мальчика по имени Фавор, рожденного под полумесяцем и согласно предсказанию чистейшего по крови. Но Анна не считалась с мнением Иштвана. Тогда он подошел к будущему королю, или Кирей, как назывался он раньше, и молвил:

- Я буду следить за тем, чтобы Анна никогда не побеспокоила вас снова, но вы должны мне позволить забрать ребенка и предоставить мне возможность самостоятельно его воспитывать. И далее, вы должны прислушиваться к моим словам и следовать советам более тщательно, чем ваш отец.

Фавор доверял Иштвану и согласился с его условиями.

В течение следующих двух недель острый язык Анны стал практически бесшумным. Она стала видеть странные лица и тени, и никто иной, даже теург, не мог разобраться, в чем дело. Некогда надменная женщина, она стала тенью себя прежней, и она не могла вспомнить даже о том, чтобы поесть или помыться, ни тем более позаботиться о младенце. В последующие дни Фавор тихо обошел двор и убедился, что у него куда больше друзей среди знати, чем у Анны. Они были рады заявить о своей лояльности ему. И никто не думал, что будет хуже, если последнее дитя Кешимира будет воспитано таким добрым и мудрым наставником, как Иштван.

Как же ему удалось так повернуть положение вещей в положительную сторону, этому мудрому советнику? Как говорят легенды, в этом не было никакой магии. Никто точно этого не знает, но некоторые говорят, что Иштван общался с невидимыми голосами в темных местах.

Возможно, у него были странные союзники, а может, его предки желали помочь ему во благо страны.

В любом случае, здесь есть два урока для нашего племени. Никогда не отбрасывайте советы потомков линии Иштвана, ибо они всегда несут в себе весомый смысл. Во-вторых, если вы хотите заставить короля Серебряных Клыков прислушаться к вашим советам, убедитесь, что вы приняли его сына или внука под свое крыло и оказываете ему помощь. Король прекрасно знает, в чем состоит проклятие крови, а в чем – ее благо.

Глава восьмая: Повествование

Люди рассказывают сказки в течение многих лет; истории являются неотъемлемой частью культуры – как современной, так и древней. Для оборотней, общество которых закрепилось в устных традициях, а каждый восход солнца может означать последний день жизни воина, истории, пожалуй, даже более важны. Саги оборотней служат напоминанием о славных деяниях и подвигах прошлого. Так они ощущают их в своем сердце и понимают, что значит быть истинным Гару.

Теперь на вас возложена эта монументальная задача – стать Рассказчиком для группы игроков в игре, в которой сказка означает все. С чего начать? Как сделать это – рассказать, и рассказать хорошо, ярко? Какие возможности предоставляет рассказывание историй – и какие подводные камни?

Кто такой Рассказчик?

Если вы читаете сейчас эту главу – а мы надеемся, что вы читаете ее… Идеи советы, приведенные здесь, предназначены для рассказчика, а не для игроков. С ними, как правило, куда интересней будет играть, если они не располагают подробной информацией о всех ваших «окольных участках» истории или о том, как вы развивали их.

Скажем так, Рассказчик – это тот, у кого есть уже идеи для игры и он готов положить силы и некоторое время на развитие этих идей для группы игроков. Будем надеяться, что игроки поблагодарят вас за ваши усилия, особенно если вы со своим сценарием будете честны, добры и усердны в его проработке, даже если у вас не получилось того, что вы хотели. Даже самый лучший Рассказчик всегда может улучшить свое ремесло. Не забывайте, что начинающие Рассказчики могут запустить одним махом множество интересных игр, в то время как мастер своего дела, имея при себе выходной,

начнет что-то совсем унылое и понятное лишь ему одному. Повествование – это искусство, а не наука. Как Рассказчик, вы обязаны придумать основной сюжет для каждой игровой сессии и общие сюжетные детали. Вы определяете конфликт, разрабатываете антагонистов в повести и так далее. Вы также призваны взять на себя роль всех персонажей, с которыми персонажи игроков могут взаимодействовать или повстречаться, будь то обычные люди или кто-то еще, контакты или персоны, случайно повстречавшиеся на пути. Этих поддерживающих окружение личностей называют персонажами Рассказчика – по вполне понятным причинам. И, конечно же, вы должны быть способны описать окружение героев и вынести решение по результатам и последствиям любых действий, которые они предпринимают. Повествование – это немалая работа, но она вознаграждается.

Изображение историй

Есть один из самых основных уроков, в котором вы должны знать следующее: больше показать, чем рассказать. Вы можете болезненно подробно расписать, как выглядит восход Луны, но это будет куда больше значить для игроков, если вы опишете его в терминах и восприятии их персонажей. Что молодой оборотень чувствует, когда он видит лунный свет после своего Первого Изменения? Как его восприятие отличается от виденных ранее восходов Луны, теперь, когда он уже не совсем человек? Может быть, ему никогда не надоедало смотреть на Луну раньше. Поговорите с игроками о боли, что испытывают сердца персонажей, когда они видят красоту лунного света. Если вы сухо докладываете обстановку, например, как высоко луна на горизонте, то вы лишь называете вещи, а не описываете их, мало показывая игрокам. Почувствовали разницу? Вам нужно найти золотую середину, стиль, который будет работать на вас. Постарайтесь вдаться в детали о ком-то или чем-то, что является важным в истории. Представьте, что предпримут ваши игроки, если в процессе описания трепета

и вдохновения от зрелища Черной Фурии в форме кринос вы случайно забудете упомянуть, что она держала серебряный кинжал, с которого капала кровь стража каэрна…

Для опытных Рассказчиков

Да, мы имеем в виду вас! Мы знаем, что вы думаете: «Какого черта тут делает еще одна глава о Повествовании? Какой от нее прок в моей хронике?»

И почему эта глава так или иначе содержит описание тех же вещей, что и другие книги – тему, настроение, сюжет, так или иначе?

Хорошие вопросы. Для ответа на второй вопрос – во-первых, имейте в виду: не каждый, кто покупает эту книгу, будет иметь опыт и знания, которые вы получили за годы игры в **Оборотень: Апокалипсис**, другие игры **White Wolf** или ролевые игры вообще. Некоторые из этих людей являются новичками, которые нуждаются в дополнительной помощи для обретения идей и формирования хроники. Таким образом, эта часть предназначена для удовлетворения их потребностей. Но будьте уверены, мы не хотим игнорировать опытный контингент. Наряду с основами, мы надеемся, вы найдете новые перспективы и несколько идей, которые смогут оживить ваши хроники. Задача этой главы – вдохновить вас как Рассказчика на достижения новых вершин в развитии персонажей, их брифинга и отыгрыша. Если мы сумеем добиться успеха в этой цели как с новичками, так и с опытными Рассказчиками, мы будем счастливы.

Создание качественной истории

К сожалению, хорошие истории не растут на деревьях. Большинство Рассказчиков согласится, что первоклассные игры составляют около 40% и 60% пота. Для хорошей истории вы должны особое сочетание запоминающихся персонажей как игроков, так и Рассказчика, логичный сюжет, интересные конфликты, твердый, уверенный темп и удовлетворяющее всему ходу хроники заключение. Трудно признать, что это

может занять немалое время, чтобы развить технику и особенности хода Повествования. Хорошая новость состоит в том, что для большинства повествовательных игр это самый простой способ. Чтобы сделать их лучше.

Персонажи

Вы и ваши игроки должны вести хроники своих персонажей. Если вам не нравится то, как изменяется персонаж, вы не будете получать вдохновения, вводя его в игру. Если игрок недоволен тем, что его персонаж латает раны и неспособен предпринять что-либо, он не получит удовольствия от игры. Хуже того, если несколько игроков создают персонажей, которые слишком похожи друг на друга (или становятся таковыми в процессе игры), то игра наскучит очень быстро. Никто не хочет копировать чужого персонажа или соревноваться за нишу, которую чужой персонаж занимает в игре. Все-таки в племенах присутствует огромное разнообразие ролевых возможностей – всегда есть выбор. Это не игра, где каждый игрок хочет играть Галлиарда Грызущих-Кости, специализирующегося в области народной музыки центральной Луизианы.

При создании персонажа игрок придумывает личность, у которой есть что рассказать о своей жизни – в течение игры или хроники его история будет изменяться. Рассмотрим, например, Эвана Исцеляющего-Прошлое, Филодокса Вендиго. Его первая история – открытие и изучение того, что означает быть Гару. Когда Эван хорошо укоренился в обществе Гару, его история может развиваться. Теперь она фокусируется на усилиях, которые он прикладывает для изменения общества оборотней. Как в прологе, он берет на себя руководство другими, занимает позицию лидера. Каждый персонаж в вашей хронике должен иметь интересный фон, цель и способы достижения ее в мире.

Кроме того, не забывайте, что причуды и недостатки помогут больше индивидуализировать вашего персонажа, как и их уникальные таланты. И такие зацепки могут быть весьма вдохновляющими для идей историй.

Персонажи с некоторыми проблемами в прошлом обеспечивают неплохое укрепление для более «злой» схемы повествования. Наконец, не забывайте, что каждому игроку должен нравиться его персонаж и уделяйте каждому главную роль время от времени. Если Арун Джима оказывается в центре внимания для более боевых сценариев, то попробуйте спланировать несколько сессий и для Галлиарда или Теурга тоже. Одна из прелестей отыгрыша членов стаи – каждый занят в определенный момент важной работой.

К слову об игроках

Скажем так – «сопливый» или нет, хороший игрок может создать игру, а плохой – сорвать ее. Как большинство Рассказчиков, вы хотите, чтобы ваша хроника по Оборотням удалась. Вам не хватит часов в день, чтобы оправдать все то время и силы, которые вы приложили к созданию истории, в дальнейшем испорченной скверными игроками. Мы не обязательно говорим о робких, неопытных игроках, которые могут быть незнакомы с системой или ролевыми в целом. С некоторыми усилиями и временем эти люди могут развиться в качестве хорошего игрока. Также мы не говорим о хороших игроках, которые могут обладать проблематичными персонажами (такой вопрос лучше обсудить наедине или просто попросить использовать иного персонажа). Нет. Мы имеем в виду мерзких типов, вроде тех, кто выкрикивают с места, утверждая, что отыгрывают «персонажа», а все остальные в это время должны вести себя тихо. Эти игроки мало заботятся о времени, которое уходит на игру, большую его часть не проявляя себя в ней. Вероятно, в течение нескольких сессий вы разберетесь, какой игрок хороший, а какой нет. Если вы этого не сделаете, игроки могут доставить вам проблем.

Итак, как справиться с плохим игроком? Во-первых, попытаться быть цивилизованным и спокойно с ним поговорить. Может быть, он просто не понимает, что что-то не так. Любой, кто искренне заинтересован и просит

второго шанса, вероятно, заслуживает того. Если это не срабатывает. Вероятно, придется иметь более жесткую задачу на будущее: удаление игрока из игры. Иногда вы можете просто пояснить, что не все работает как надо и попросить разойтись. В другой раз, вам, возможно, придется вести частную игру или, к сожалению, даже закрыть ее. Никогда не бывает легко решать проблемы с игроками, каждая ситуация порождает кучу вопросов. Просто помните, что это всего лишь игра, вы и ваши игроки готовы к ней и ваша общая основная задача – хорошо провести время.

Сюжет

Сюжет описывает события истории и их последовательность. Это основной план рассказа, в том числе всех осложнений, которые вы можете создать, чтобы сделать его интересным. Во время разработки сюжет многие Рассказчики начинают создавать различные пошаговые наброски, прежде чем переходить к другим деталям. В этом смысле повествование очень похоже на написание сценария; настраивается сцена, а игроки заполняют диалог. Другие Рассказчики начинают разработку злодеев, а затем начинают сюжет из этой точки. Какие методы лучше всего бы не работали для вас, следует помнить некоторые вещи о сюжете и его моделировании.

Прежде всего, вы можете захотеть, чтобы ваш сюжет был совершенно линейным, но игроки редко следуют той цепи реакций, которую вы установили, итоге выходя за рамки сюжета. Вы можете отлично построить причину и следствие в рамках своего сюжета, но игроки легко могут решить, что внезапный переход от сцены три к сцене семь – ваш хитрый план, так постарайтесь создать более «раскрытые» события при разработке сюжета. Разные отсылки и стирание границ могут являться отличным инструментом в таком случае. Игроки могут придумать идеи, кои вы никогда не рассматривали, но будьте гибким. Если они захотят два часа игрового времени провести как вольные птицы.

Одним из способов остаться лояльным для капризов игроков в линейной истории – установить в игре некоторые основные события, «триггеры», которые будут иметь место до того, как персонажи проявят себя на сцене. Использование такой тактики является хорошим способом создания тайны: бесценный для персонажей игроков артефакт, оказывается, пропал, и у вас есть множество вариантов, кто его взял и как. Теперь это стимул для персонажей пойти на попятную и взяться за выяснение того, что произошло на самом деле. Они получат свободу решать, кому задавать вопросы в первую очередь, в то время как вы всегда можете держать большинство имеющихся фактов касательно тайны под рукой, в не зависимости от того, где начнут персонажи. Не забывайте, что сюжет будет идти в надлежащем порядке, порождая какие-то тревожащие события, достигая кульминации – а затем неожиданной развязки. Тогда все можно будет начать по новой. Части вашей хроники должны быть непрерывным активным циклом, где персонажи всегда завязаны в действии и игрокам будет интересно узнать, что же будет дальше.

Чтобы получить представление о том, как цикл может работать, давайте рассмотрим сюжет одного приключения. Рассказчик, Уэйн, имеет группу из трех игроков, чьи персонажи целиком принадлежат к племени Детей Геи, образуя небольшую стаю в четыре игровых персонажа и два персонажа Рассказчика. В начале игры персонаж Бака, Френсис Кружащийся, приходит домой, чтобы наткнуться на мертвое тело Теурга стаи (персонаж Рассказчика), залитое кровью. Костяное ожерелье Теурга, являющееся мощным фетишем, отсутствует, а все зеркала в доме перебиты. Эта сцена – крючок, чтобы вовлечь всех в игру, и это же главное событие истории. Уэйн рассчитывает на Френсиса, что он найдет и соберет вместе остальных персонажей. Уэйн также приспускает вниз некоторые незначительные события, которые могут или не могут произойти в зависимости от действий игроков. Может, появится полиция, если персонажи пробродят вокруг слишком долго. Или, если герои попытаются перетащить тело за переднюю

дверь, соседи увидят это и вызовут панику. Впрочем, один из них может вспомнить, что в квартиру «заходил тощий парень». Это признание дает игрокам достаточно информации, чтобы начать подозревать, что убийца Теурга может быть одним из Черных спиралей, которые были регулярной проблемой на территории стаи. Отслеживание Улья будет еще одним важным событием в истории, и это, вероятно, станет кульминацией в приключении.

Некоторые Рассказчики находят полезным делать подробные записи перед игрой, другие предпочитают больше импровизации. Если вы новичок в рассказывании историй, попробуйте разработать несколько различных путей повествования и решите, какой стиль больше вам подходит.

Ход игры

К сожалению, нельзя понять ход игры, не попробовав себя в роли мастера. Ритм – это то, насколько быстро или медленно вы меняете детали своего сценария, техника проведения игры от начала до конца. Легко можно ошибиться, швыряя игроков в пучину событий, резко меняющих свое направление просто по прихоти вашей бурной фантазии. И если кажется, что ваши игроки сбиты с толку или изо всех сил борются с желанием остановиться и поговорить с персонажами Рассказчика, возможно, вы движетесь слишком быстро. И напротив, если они пристают к каждому встречному-поперечному, чтобы спровоцировать хоть какое-нибудь событие, вероятно, им просто скучно. В этом случае стоить немного ускорить происходящие события.

В начале хроники вы, как правило, сталкиваетесь с проблемой сведения персонажей вместе. Пресловутая таверна не самый лучший вариант, если только вы не хотите получить кучку пьяных Фианна в ближайшем будущем. Пусть начало будет взрывным в буквальном смысле. Начните с активных действий! Например, все персонажи – будучи даже из разных племен – почувствовали, что в лесу неподалеку происходит что-то не то. Вместе они

идут туда, чтобы проверить, - и в итоге все заканчивается победоносной битвой с чудовищем Вирма – вот вам один беспроигрышный вариант завязывания дружбы. Другой простой вариант: если все персонажи – молодежь (новички), скажите, что их впервые собрали в родном септе, когда внезапно на септ нападают ТЧС и вырезают всех, кроме них. Выжившие в отчаянии вынуждены сбиться в стаю, - и ваша проблема, как их познакомить, решена. Позвольте персонажам свободно развивать отношения между собой. Процесс пойдет еще легче, если двое из них, к примеру, будут родными братьями (сестрами).

Если вы хотите качественного отыгрыша с глубокомысленными диалогами игроков с персонажами Рассказчика, не забывайте об активных боевых действиях. Ведь враги везде! Оборотням выпадает едва ли пара спокойных моментов в сценарии – так позвольте им наслаждаться этим временем как им того хочется… пока сами готовите очередную засаду ДНК в следующей сцене. Другой очень важный момент, о котором нельзя забывать – это передышка *перед* серьезным боем. Позвольте каждому утолить жажду и отдохнуть. Вы же не хотите, чтобы игроки в беспорядке сбегали из помещения перед каждой крупной битвой. Паузы также помогут правильно построить повествование, особенно если игроки в своих расследованиях повернули не туда. Это даст вам время оценить ситуацию и перегруппироваться.

А когда несвязные сценарии начнут объединяться в единую хронику, вам будет легче балансировать между спокойной игрой и активными боевыми действиями. Устраивать кровавые баталии интересно, когда играешь живой 10-футовой машиной для убийства. Но не забывайте и о духовной составляющей оборотней. После того, как вы наконец настроили процесс игрового взаимодействия, определите, что будет лучше для вас и для ваших игроков. Возможно, вы бы предпочли идеальный баланс боевки и

активных действий с призрачными поисками[3] и глубокими личными миссиями. А может, ваши игроки – натуральные боевые монстры, жаждущие 90% войны и минимума самоанализа. Или может, они – группа сентименталистов, мечтающих об отыгрыше каждой мини-трагедии и о высоком триумфе. Как бы то ни было, не забывайте интересоваться у игроков, как все прошло. Они – наивернейший ваш ресурс для улучшения будущих повествований.

Инстинкты Геи

На самом деле, **Оборотни: Апокалипсис** – о том, как работать в команде. Конечно, игра соло или в паре приносит неимоверное удовольствие и заставляет игроков упиваться своими персонажами, но суть самой игры – жизнь в стае. Гару склонны устанавливать связи внутри стаи, поэтому убедитесь заранее, что игроки в курсе этой их особенности. Персонажам вовсе не обязательно нравиться друг другу, но они должны делать все возможное, чтобы вытащить друг друга из передряг. Вот что значит быть стаей.

Конфликт

Конфликт – двигатель истории, он заставляет персонажей думать и действовать по-особому. Если ваша история не содержит конфликта, она будет скучной. Конфликт не означает постоянные разборки с отрицательными героями, хотя это и самый распространенный вариант. Он может обращаться к внутренней моральной борьбе персонажа или столкновению интересов и мнений. Следующий список в деталях рассказывает о некоторых из самых распространенных конфликтных линий в повествовании «Оборотни: Апокалипсис». Однако пока читаете это

[3] **Сомнамбулический поиск неведомого Кадата**(англ. *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, также иногда переводится как «Призрачный поиск неведомого Кадата») — роман американского писателя ужасов и фантастики Говарда Лавкрафта. Самое значимое и объёмное произведение Цикла Снов. – перевод взят на этой основе. **- Прим. пер.**

описание, не забудьте, что конфликт – это нечто более личное, чем просто классическое противостояние «добро против зла». Ваша задача как Рассказчика заключается в том, чтобы придать конфликту такое значение для персонажей, которое поможет им как можно глубже погрузиться в вашу историю. Хорошие конфликты обычно не включают одни лишь установленные по сценарию бои против монстров «главного» зла. Конфликт может принимать множество форм. Борьба за выживание в жестоких природных условиях (диких, городских или даже в Умбре), стычки с бандами конкурентов, более частые, чем с прямым врагом, и антагонизм дикой природы и технологий – все это возможно. Обстоятельства могут оказаться смертельными или едва представлять опасность, преодолеваться как жестокостью, так и хитростью. Враги могут быть слугами Вирма, Ткачихи, представителями человечества в целом, да даже друзья могут оказаться вовсе не друзьями. Оборотни могут находиться на грани политических столкновений, грязных уличных разборок, бурных отношений или любого другого конфликта, взятого из литературы или кино. Ваши возможности фактически безграничны.

Кульминация и развязка

Как говорит один профессиональный сценарист, кульминации и развязки должны быть «органичными», вытекая из того, что произошло прежде. Важно помнить, что именно персонажи приводят сценарий к кульминации и развязке. И если вы внезапно введете в игру собственного персонажа и перехватите у игроков все веселье, они явно будут недовольны. Вместо этого дайте игрокам самим найти выход. Персонажам необязательно нужно победить. **«Оборотни…»** – игра, битком набитая Пирровыми победами[4], а защитники Геи постоянно пребывают в неравной борьбе против непреодолимых трудностей. Но все победы и трагедии должны быть общим

[4] Победы, доставшиеся слишком дорогой ценой, равносильные поражению. - **Прим. пер.**

результатом того, что сделали или не сделали персонажи, не полагаясь на Рассказчика как на внезапное спасение.

Джеймс Джойс[5] иногда обращался к кульминации как к «озарению» – моменту в рассказе, когда вещи вдруг обретают смысл или открываются все разом. Например, стая оборотней в конце концов выясняет, что Endron Oil[6] участвует в заговоре с целью захватить их земли, и начинает разрабатывать план по выдворению ее со своей территории. В итоге их осеняет догадкой о том, в чем же заключается решение проблемы, а хороший мордобой раз и навсегда расставляет точки над «i».

Если позволяет время, дайте персонажам возможность разобраться с личными интересами, когда закончатся основные события. Если Томас Лавджой из племени Уктена погибнет в битве, позвольте персонажам устроить ему погребение и вознести хвалу, чтобы прославить его жизнь и последнюю победу, если им этого хочется. Дает каждому слово о Томасе и его великих достижениях. Подобные индивидуальные решения укрепляют связи в стае (и между игроками), давая возможность хар*а*ктерного отыгрыша и развития персонажа.

Быть в настроении

Настроение должно выражать эмоции. Это общее ощущение и тон вашей истории или хроники, оно включает в себя множество мелких вещей, которые вы и ваши игроки можете сделать, применив творческий подход к сессии по **«Оборотням…»** и придав процессу правильные черты. Вы хотите получить нормальную игру с соответствующим настроением? Само собой, но если вы выберете верный тон, то настроение может поднять среднюю игру на уровень потрясающего приключения.

---

[5] Джеймс Джойс – ирландский писатель и поэт-модернист, «Улисс», «Поминки по Финнегану». – **Прим. пер.**

[6] Одна из дочерних компаний Pentex'а. Придумана на основе реально существовавшей американской энергетической корпорации Enron, дело о банкротстве которой стало одним из самых крупнейших и наиболее сложных в истории США. – **Прим. пер.**

Так как же правильно уловить это настроение и, что важнее, поддержать его? Опытные Рассказчики лучше знают те мелочи, которые помогают установить такое настроение, однако вот полезный список предложений для всех.

Звуковое сопровождение

По сути своей, **«Оборотни…»** – история о столкновении Вирма, Ткачихи и Творца, где разрушение встречает отпор в образе неукротимых Гару. И они не молчат! У каждой из ветвей Триады своя музыка и своя тишина. Включение этих элементов в игру поможет настроить ваших игроков на нужный лад. Например, выберите жесткий индастриал, чтобы передать настроение центра города. Смените трек на что-нибудь более воздушное для приключений на лоне дикой природы. Вы даже можете составить что-то вроде трек-листа для своих игр, чтобы отобразить характеры персонажей, племен или атмосферу каэрнов.

Свет

Никто не захочет портить зрение, читая в темноте, но приглушенный свет или свечи могут задать хороший тон, особенно для отыгрышей или диалогов. А когда будут выпущены когти, вы снова можете включить яркий свет.

Детали

Детали привносят элемент веселья даже в настолку. Вместо того чтобы *рассказывать* игрокам о том, что произошло на ежемесячном собрании, воспримите это как отличную возможность отыгрыша, во время которого игроки могут передавать друг другу изящную деревянную чашу, когда наступает черед говорить. Другими создающими настроение вещами могут быть карты, письма или досье, отражающие расследования персонажей (дополненные «фотографиями» из журналов или Интернета). Интернет-распечатки порадуют фанатов Стеклоходов.

Еда

У большинства игроков есть любимые закуски. Если у вас есть время и ресурсы, почему бы не попробовать то, что понравилось бы *персонажам*-оборотням? Даже говядина и оленина уже не настолько редкие продукты, какими были раньше. Или если вам по вкусу овощи, жаренные в котелке, это тоже подойдет. Люди, как и волки, - существа социальные, поэтому обсудить игру или будущие идеи для хроники с игроками можно приятно проведя время за совместным обедом.

Игра на свежем воздухе

Нет ничего, похожего на Рассказчика, выплетающего свою историю у открытого огня под лесным ветром. Вы можете даже представить отдаленный вой оборотней в окрестностях. Выберитесь из помещения, где проводите игру, хотя бы раз в течение хроники, чтобы насладиться природой. Большинство городских и национальных парков располагают местами для отдыха на открытом воздухе, так что нет оправдания тем, кто не оценил возможности отыгрыша на природе. Но, несмотря на все вышесказанное, не забывайте о границах разумного. Если только вы не участвуете в полевой РИ[7] на утвержденной территории, не вздумайте на самом деле тыкать друг в друга ножами или затевать массовую драку. Вряд ли при попытке прекратить происходящее парковая администрация будет рада услышать, что вы «наносили ответный удар Вирму».

Прогулка в местный Национальный Центр или зоопарк

Само собой, изучить оборотня лично и вплотную невозможно; это *игра*, и огромные полуволки-полулюди на самом деле не существуют. Но существуют обыкновенные волки, и наблюдение за ними стоит любого времени. Как вы сможете описать то, как передвигается четырехногий Арун или понять персонажа-люпуса, если никогда не видели волка? Во многих зоопарках и центрах живой природы есть особи этих прекрасных животных. И если у вас нет возможности посетить зоопарк, посмотрите видео с

[7] Полевая РИ – ролевая игра живого действия. - **Прим. пер.**

волками, послушайте записи их воя (которые, к слову, могут стать отличным звуковым сопровождением игрового процесса, если не нашлось подходящей музыки) или почитайте об их повадках.

Внимательность к диалогу

Большинство отыгрышей похожи на импровизированные спектакли: каждый находится в своей роли, и речь течет сама собой из уст каждого игрока. Хотя в случае вашей хроники это легче сказать, чем сделать. Но Рассказчики способны сдвинуть историю в мертвой точки с помощью нескольких идей, которые могут высказать их персонажи в ходе игровой сессии. Создавая персонажей Рассказчика, будь то друзья или враги, уделите несколько минут тому, чтобы записать пару строк о манере их речи. Используют ли они сленг или всегда точны и понятны в своих изречениях? Подумайте о том, чем речь Орлова из Серебряных Клыков будет отличаться от речи Трехглазого из Танцоров Черной Спирали, *до того*, как начать игру.

Инструменты Рассказчика

В добавление к полезностям для игроков, вы наверняка хотели бы иметь несколько предметов в помощь вашему рассказу. Некоторым партиям понравилось бы использовать доску и цветные маркеры для изображения боев. (Совет: сначала попробуйте маркер на небольшом участке доски, т.к. некоторые смываемые чернила на деле не смываются с доски.) Миниатюры помогают изобразить происходящее в масштабе и уточнить расположение персонажей (и их противников) в огне сражения. Для определенных локаций вы можете приобрести книгу с планами домов в магазине или скачать множество таких планов с десятков сайтов. (Используйте слова-теги для поиска ссылок.) Путеводители тоже отличный ресурс на случай, если ваши персонажи навострятся куда-то, где вы никогда не были. Короче, используйте любые бытовые инструменты, которые помогут вам провести вашу игру лучше.

Работа с Темой

Тема – это синоним цели и главной идеи истории; в общем смысле, это то, о чем вся ваша игра. Тема большинства сказок, к примеру, - триумф добра над злом. Тема должна все время развиваться и придавать значение действию и событиям истории. Тема может формировать основные идеи ваших игр, но она не должна доминировать над каждым аспектом вашей истории. Иными словами, тема – это главная линия сюжета, но все же она плохой заменитель изобретательности персонажа и вдохновению Рассказчика. Далее приводится несколько тем, которые стоит держать в голове, планируя первые сессии для своих игр по «Оборотням…». Но они ни в коем случае не являются единственными подходящими. Надеемся, что у вас уже есть собственные идеи тем, которые вы хотели бы использовать.

Наука не под контролем

Стереотипные Стеклоходы это или чудаковатые люпусы со странной тягой к Ткачу.

Персонажи хроники с подобной темой имеют дело с высокими технологиями и причудливыми научными фокусами. Рассказчики могут создавать истории с уклоном в киберпанк или следовать по стопам Жюля Верна или Эдгара Берроуза, отправляя персонажей в новые миры Умбры, где все *очень* специфическое. Однако будьте осторожны, не заставляйте персонажей метаться из мира в мир с каждой новой игрой: каких бы странностей они ни искали – они остаются воинами Геи.

Юные и напуганные

Эта тема отлично подойдет новичкам и подобным им персонажам.

Персонажи одиноки – неважно по каким причинам. У них нет наставников, которые могли бы помочь им пережить тяжелые первые дни жизни оборотня, и похоже, что несчастные дети напарываются на штабеля проблем, куда ни взглянут. Наконец, они проходят школу выживания (или погибают в процессе), но теперь щенки должны сами о себе позаботиться. Если вы решили использовать эту тему, не забудьте, что молодость и

невинность могут принести как постоянный страх оказаться в опасности, так и удовольствие от открытий.

Отмеченный судьбой

Какой-то могущественный дух – это может быть личный тотем персонажа или даже сама Гея – отметил партию чем-то особенным. Персонажи должны исполнить великое пророчество и совершить невероятное для Гару. Но персонажи пока бестолковы! Они могут не пожелать быть героями, на чьи плечи возложена судьба мира. Или, вероятно, они хотят, но не имеют достаточно сил, чтобы участвовать в водовороте политик племен. Это сложная, но полная разных приключений тема.

Хранители традиций

Вновь, дух или тотем могут поручить персонажам отвести рок, который угрожает оборотням. Или им придется подтвердить свое положение в обществе Гару, не допустив вторжения чужаков и их влияния на традиции оборотней. Разумеется, во взаимодействии с септами внутри и вне своих племен эти обязанности повлекут за собой множество дилемм для стаи, которые могут противоречить их собственным взглядам. Но не думайте, что эта тема только для старых ворчливых оборотней. Молодая энергичная стая может оказаться как раз тем, что нужно духу или тотему.

Место

Где бы ни проходила игра – в самом сердце мегаполиса или в дебрях тундры – потратьте время на то, чтобы создать интересную территорию для стаи. Как пахнет и выглядит дом персонажа? Какие Родичи, контакты и союзники есть поблизости? Почему персонажи любят это место и стараются его защитить? Как выглядит каэрн и кто его духовный покровитель? Попросите игроков помочь. Устройте с ними мозговой штурм на тему внутренних укреплений и других особенностей, которые они хотели бы видеть. Поговорите о том, какие позиции в септе ни занимают, и уделите время деталям политической структуры септа, - все это тоже элементы

образа этого места. В конце концов, когда игра пойдет на территории септа, используйте все свои инструменты для создания нужного настроения, чтобы показать игрокам, что на самом деле будет значить для них выражение «дом, милый дом».

Почему богатое, детальное описание места так важно в **«Оборотнях…»**? Вспомните природу волков. Это создания, привязанные к территории и полагающиеся на свои чувства. В процессе создания территории важно помнить не только о внешнем виде мест, но и об их запахах, звуках и вкусе. Во-вторых, если вы заставите персонажей заботиться о территории, они серьезнее отнесутся к опасностям, которые ей угрожают.

Кто есть кто в септе

Просто для справки далее приводится удобный список тех, с помощью кого вы сможете более детально описать родной септ персонажей или другие важные септы, которые им придется посетить.

Важные позиции в септе занимают:

Совет старейшин: управляющий орган септа.

Великий старейшина: обычно Филодокс, оборотень, который говорит от имени Совета.

Смотритель: главный защитник каэрна, обычно Арун.

Стражи: помощники Смотрителя.

Мастер Обрядов: ответственный за проведение всех церемоний и обрядов, обычно Филодокс или Теург.

Страж Врат: ответственный за связь с другими каэрнами, тот, кто следит за лунными мостами.

Мастер Вызова: следит за *всеми* вызовами, не только боевыми.

Позиции меньшего значения:

Мастер Воя: ведущий Вступительного Воя на собраниях, обычно Галлиард.

Зовущий Вильда: воздает хвалу тотему септа, обычно Теург.

Ловец Истины: часто Филодокс, посредник при спорах и осуждении преступлений.

Сказитель: часто Галлиард, ведет хронику.

Противник Вирма: ведет празднество на закрытии собраний, обычно Арун.

От истории к хронике

Если игроки начали просить собираться чаще, названивая по телефону, чтобы поведать о сокровенной истории их септа, или появляясь на пороге вашего дома в четыре утра с пачкой рассказов о своих персонажах, примите поздравления. Вы на пути к превращению связки отдельных игр по **«Оборотням…»** в настоящую хронику. Теперь у вас впереди много работы. Настало время построить связи между короткими играми, соединяя истории и планируя долгосрочные цели для ваших персонажей и их врагов.

Переплетение историй

Одна из техник, которой пользуются писатели для связывания сюжетных линий, - это изображение общего сюжета как серии кульминаций. События подходят к кульминации, разрешаются и затем двигаются дальше. В большинстве романов есть как минимум три главных и иногда пара менее значимых таких моментов. Скажем, Уэйн проводил игры по **«Оборотням…»** как несколько случайных сессий для смешанных партий персонажей и теперь хочет собрать эти сессии в одну полноценную хронику. Его нынешняя тема – «Юные и напуганные», но он также хочет перейти к «Отмеченным судьбой». Он заканчивает двумя-тремя ключевыми событиями, которые предваряют его наброски (metaplot) вместе с несколькими дополняющими рассказами между этими событиями. Уэйн также понимает, что понадобится больше таких дополнительных рассказов, особенно если персонажи будут развивать собственные потребности и интересы, что очень хорошо. Последнее, чего бы

он хотел – это чтобы персонажи чувствовали, будто их толкают вперед по жесткому сценарию.

Но как Рассказчик развивает свой набросок? Положим, после примерно четырех сцен стая нажила несколько определенных врагов в Pentex'е. Уэйн решает, что, вероятно, к концу восьмой сцены хроники произойдет что-то вроде разборки с Pentex. Неплохо для первой кульминации с идеей вроде «персонажи становятся врагами Pentex». Заметать следы этого беспорядка будет весело. Но пока дело идет к лобовому столкновению с корпорацией, Уэйн хочет начать с небольшой, но интригующей истории, задачи-вызова для одного из персонажей, которая может стать наброском номер два. Он устраивает для него персональное приключение, вводя несколько важных мастерских персонажей. Затем некоторые из оставшихся членов партии также оказываются занятыми в процессе. И как только оборотни решают, что можно немного отдохнуть после очередной взбучки Pentex'у, оказывается, что они уже втянуты в новое задание. В итоге Уэйн получает три главные и две-три побочных линии, готовых к запуску в любое время, которые несколько пересекаются друг с другом и приводят к очередным кульминациям, расположенным в пяти-шести эпизодах друг от друга. Таким образом, мир для персонажей никогда не наступает надолго… а игрокам никогда не бывает скучно.

Рассказчики всегда должны помнить о двух главных моментах, когда сводят несколько едва связанных рассказов в настоящую хронику. Во-первых, Рассказчик должен любить своих персонажей и хотеть придумывать для них приключения. Если вы будете тянуть кота за хвост и признаетесь игроку, что его персонаж скучный, уже *после* того, как спустя шесть-семь игр события начнут приобретать черты хроники, то пожалеете об этом. Хуже того, если вы не скажете ему о своих ощущениях и продолжите создавать интересные соло-квесты для всех, кроме него, то попадете в еще более неприятную ситуацию. Если вы видите, что игроки хотят единой хроники, а

не серии случайных игр, то сделайте всем одолжение и сделайте игру удобной как для игроков, так и для персонажей.

Второй момент касается времени и энергии. Ведение хроник требует больше времени и вдохновения, чем 5-10 минут, потраченные на сбор в пятницу вечером. И *ничего страшного*, если все, чего хотите вы и ваши игроки, это покидать кубики. Валяйте! Но если игроки воют, требуя хроники, то будьте готовы к тому, что их желания будут более взыскательными. Они будут ждать, что вы дадите им возможность отыгрывать, а не просто подсчитывать кубики.

Спасибо воспоминаниям

Неважно, посчастливилось ли вам собираться еженедельно на игру по ***«Оборотням…»*** *или такая возможность появляется лишь раз в месяц, вы захотите иметь способ поддерживать связь с игроками и свою уверенность, что все держат игру под контролем. E-mail – удобный и легкий способ связи как с каждым по отдельности, так и со всей партией целиком. Вы можете проиграть отдельные сцены с каждым персонажем или узнать, какие идеи есть у самих игроков для следующей сессии. (Поддержка связи с игроками также поможет вам построить собственные планы на основе их ответов.) Помимо e-mail, вы можете полагаться на старый добрый телефонный звонок или встречу за обедом. Если нет возможности связываться с игроками между сессиями, начинайте каждую новую встречу с краткого повторения того, что было «в предыдущей серии». Игроки могут поведать об этом от имени своих персонажей (с вашими поправками), или вы сами можете обо всем коротко рассказать. Цитаты игроков, записанные в процессе, могут стать веселым подспорьем в этом.*

Запоминающиеся антагонисты

Вы уже заметили, что конфликт – ключевой элемент хорошей хроники. Плохие парни, антигерои, противники, как бы вы их ни назвали, являются

центром конфликта, поэтому плохая проработка концепции антагонистов может разрушить даже самые лучшие наброски и сеттинги. Антагонисты должны быть правдоподобными, устрашающими и оригинальными, несмотря на то, что играют менее важную роль, чем главные герои.

Наращиваем мясо на костях

Прежде чем создавать антагонистов, обдумайте несколько базовых концепций. Кто (или что) на самом деле тянет за ниточки? Они действуют самостоятельно или всего лишь являются шестеренками в большом механизме противостояния? Они имеют сверхъестественное происхождение? Если да, то какими силами они обладают и как эти силы влияют на оборотней физически и психологически? Какие у них мотивы? Ваш антагонист просто помешанный монстр-берсерк для боевого эпизода, или это коварный ученый из ДНК, которого вы планируете сделать могущественным врагом на все протяжение хроники?

Далее, пропишите несколько ключевых характеристик и описаний. Продумайте внешность антагониста. Очевидно, вы знаете, что антигерой этой недели, ГалКорр, Неназываемый Слуга Вирма, 14 футов ростом, с отравленными когтями и нефритово-зеленой чешуйчатой шкурой, но продвиньтесь в описании чуть дальше. Какой у ГалКорра запах? Это будет важной деталью для оборотней. Антигерой может говорить, - и как звучит его голос? У него (нее) есть черты, смутно напоминающие человеческие, вроде спутанных прядей волос или отвисших грудей? Что такого в ГалКорре есть гротескного, что заставит героев помнить его даже после того, как они превратят его сердце в кровавое месиво?

Если вы создаете антигероя, который будет частью игры в течение нескольких сессий (а так оно вскоре и будет), вам следует уделить больше времени работе над информацией о нем. Рассмотрим на примере доктора Бетси Рук, ученой из ДНК. Вы садитесь за приключение для героев и решаете, что им нужно спасти Марту, Кинфолк, которую забрали в

зараженный Ткачом штаб ДНК. Марта в большой опасности еще и потому, что она носит дитя и потому что ни один оборотень в здравом уме не захочет, чтобы выводок Ткача возился с его ребенком (или в данном случае - с его уважаемой второй половиной). Так или иначе, вы решаете быть жестокими к своим персонажам и откровенно делаете их жертвами ДНК: Марта нужна лишь для того, чтобы заманить оборотней в лабиринт экспериментов, которые для них приготовила ДНК. Герои приходят, готовые надрать ДНК задницу, - но им приходится искать путь через нерушимый лабиринт, куда по системе оповещения их заманила какая-то начальственная стерва. Может быть, они и выберутся вместе с целой и невредимой Мартой, но приобретут врага в лице доктора Рук. Так почему же доктор Рук такая дрянь? Зачем она издевается над оборотнями?

А что если у доктора Рук есть хорошие причины для изучения этих нездоровых отклонений? Возможно, кто-то, дорогой ее сердцу, слегка поехал крышей после того, как был атакован оборотнями (или «дикими собаками», как было написано в местной газете). Может быть, она хочет отомстить, или ей нужны ответы на вопрос, как помочь любимому человеку и сделать так, чтобы никто больше так не пострадал. И не забывайте о практических мотивациях. Хороший доктор может просто охотиться за информацией для будущего научного поколения. С другой стороны, доктор Рук может просто иметь садистские наклонности, которые время о времени необходимо удовлетворять. В любом случае, если вы замыслили развитие персонажа-противника, который будет частью процесса в течение ближайших пары историй, уделите время тому, чтобы раскрыть его в той же степени, в какой и самого доброжелательного персонажа Рассказчика. Вы увидите, что в этом случае он запомнится намного дольше, чем если вы лишь шапочно его представите.

Противники vs Враги

В некоторых из самых лучших историй есть как противники, так и враги. Но в чем разница между ними? И те, и другие чинят препятствия главным героям, не так ли?

Но как противник может порой становиться союзником? Противники могут быть темным отражением героев истории или иметь другие – не менее благородные – причины для борьбы. Они являются антагонистами, потому что соперничают за те же ресурсы, территории или интересы, что и главные персонажи. В **«Оборотнях…»** многие племена – противники, но не обязательно враги. Потомки Фенрира и Фурии могут бить друг другу морды на собраниях, но при этом, пусть и раздражая друг друга, стоять плечом к плечу в войне против Ткача и Вирма. Один из способов проработать противников – это представить их в качестве *возможных* персонажей ваших игроков в долгой игре по другому миру или сеттингу.

С другой стороны, враги имеют намного меньше подкупающих черт. Так же, как и противники, они могут быть описаны в оттенках серого, но эти оттенки намного темнее. Они вполне могут иметь собственные причины творить зло, однако это их не оправдывает. Если повезет, вашей партии не придется отыгрывать вражеских персонажей, если только в ходе коротенького приключения (например, «одноразового» фомори или другого приспешника Вирма или Ткача, что тоже может оказаться весело). Враги могут и должны быть сложными, но им не хватает моральных дилемм, в которые в ходе хроники обычно попадают противники.

В хорошей игре обычно соблюдается здравый баланс и тех, и других. Однако имеется нюанс: превратить врага в противника намного сложнее, чем сделать обратное. Некоторые игроки будут рады, если законченный злодей *внезапно* начнет вести себя, будто раскаялся и задавлен угрызениями совести (так называемый «синдром Дарта Вейдера»). Если вы планируете такой исход, то пусть он станет следствием логической последовательности событий. То ж самое касается противников. которые станут врагами для

героев. Если они решили перейти на темную сторону, покажите игрокам, что для этого есть интересные и серьезные причины.

Ведение записей

Кто заморачивается листами персонажа и ведением записей? Это тривиальный вопрос, если только вы не Рассказчик на игре, где отсутствует половина листов персонажей. Хороший Рассказчик скажет вам, что необходимо иметь что-нибудь вроде папки персонажа и записей хроники. Папка с кольцами крепления позволит с легкостью добавлять и удалять листы информации в ней. Папка с передними и задними кармашками будет полезна для хранения вырезок и раздаточных материалов. Календарь поможет в решении вопросов а-ля «А когда у нас была последняя игра – весной или летом?» (Вы даже можете отмечать фазы луны – очень важное замечание для оборотней!).

Наконец, неплохо иметь при себе листы с детальным описанием других персонажей, которых ваши герои могут встретить в процессе игры. Вы будете рады обнаружить запись о том, как однажды игроки вывели из себя бойца Серебряных Клыков, когда придет время делать наброски очередных сложностей хроники. Игроки будут очень рады вспомнить, что однажды оказали большую услугу старейшине племени Уктена, когда у них начнутся проблемы с Серебряными Клыками

Финальные штрихи

Просто запомните: антагонисты, вероятно, самые распространенные «производители» конфликтов в хронике, и они могут как создать, так и испортить хорошую идею. Одна распространенная ошибка – чрезмерное использование антагонистов или фальстарт в выведении их на сцену. К примеру, если у вас есть два или три главных антигероя, не допустите, чтобы они открыли свои карты разом. Держите *некоторые* вещи в секрете. Также не делайте их слишком предсказуемыми. Когда вы описываете

приближающийся «первый состав» Пентекс, последнее, чего бы вы хотели, это вопль игроков: «Смотрите, это же Дельта Боб и его шайка! Не забудьте, у них с собой целый жбан перцового спрея! Вентиляторы на батарейках на изготовку!»

Вот и вся картина.

Пара слов об опыте

Награждение очками опыта и Известности – это акт балансировки. Если вы дадите мало, то игроки будут развиваться настолько медленно, что пройдут года игрового времени, прежде чем они поднимутся до *хоть какого-нибудь* ранга. И признайтесь, некоторые высокоуровневые Дары просто потрясны! Так или иначе, есть риск, что даже хорошие игроки не успеют проявить себя, а игра стает скучной, если вы дадите слишком много. Короче, для игроков лучше всего будет постепенный постоянный рост, и неплохо для них также знать, что они вовсе не непобедимы.

Когда персонажи готовы к получению нового ранга, убедитесь, что они следуют основным путям испытаний в племени. Используйте эту возможность, чтобы укрепить тот факт, что каждый оборотень – член стаи, а стая – нечто большее, чем просто группа индивидуумов. Чем выше уровень испытания, тем сложнее должная быть задача. Эти задачи могут легко составить основные события всей сюжетной линии.

Классические истории оборотней

Далее приведем примеры зарисовок для историй, если вы ухватили основную суть того, как собрать игроков вместе. Эти зарисовки пригодятся для одно-двухсессионных игр, и могут отражать или не отражать тему, которую вы в итоге решите развивать. К слову, из этих сессий могут вырасти важнейшие детали хроники – долговременные антагонисты, интересные союзники и задачи для главных героев – если вам и вашим игрокам повезет.

Прелюдия и Первое Изменение

Каждый оборотень по-своему переживает сладость и боль Первого Изменения, поэтому получить от него удовольствие могут даже опытные игроки. Для новичков же прелюдия и Первое Изменение – очень важные моменты игры. Подумайте, каким это могло бы быть *на самом деле* – эмоционально и физически – чтобы понять, что вы почти полностью отличаетесь от людей по соседству. Более того, представьте себе дополнительное бремя такой миссии, как толпа не слишком любящих родичей. Это неплохая зарисовка для начала истории.

Обряд Перехода

Как и Первое Изменение, Обряд Перехода хорошо подойдет для первых дней хроники. Этот обряд в действительности может стать ключевым для отдельных персонажей (и племен) в игре. Вы можете позволить всем персонажам пройти один и тот же обряд вместе или разделить их на группы и уделить каждому чуть больше внимания. Выберите задачи, которые подходят племени. Обряд Перехода Потомков Фенрира может включать требование внедриться в самое сердце ужасов Вирма или провести ночь в плохом районе и выжить, не используя когтей. Обряд Фурий – защитить женщину-Кинфолк и ее ребенка, используя лишь ум и когти. Молодежь Уктена может получить задание вернуться в стаю с частицей прежде скрытого знания. И так далее.

Битва с Вирмом

Оборотни представляют собой намного больше, чем смерть и кровавые бойни, это одухотворенные, созидательные и страстные создания. Но они чертовски хорошо экипированы для того, чтобы нести разрушение. Но ничто не может так обострить этот инстинкт уничтожения, как встреча с Вирмом и его порчей.

Может, когда-то Вирм и был силой, пребывавшей в балансе с Ткачоми и Творцом, но это дела давно минувших дней. Будучи изворотливей и решительней, Вирм и его приспешники могут принести много горя персонажам, потому используйте их с правильно. Бои со слугами Вирма хороши для разовых приключений в те дни, когда у вас нет времени подготовить более детальную игру.

Поощрительные очки

Вы хотите, чтобы игроки *на самом деле* погрузились в жизнь своих персонажей? Не забудьте отстегнуть им пару очков сверху. Поощряйте очками лишние время и усилия, вложенные ими в развитие своих персонажей. О чем это мы? Если конкретнее, хорошим примером может быть написанная история персонажа[8]. Попросите игрока в одной-двух страницах описать вам своего персонажа: кто он, откуда, и какие приключения случались с ним в прошлом. Написанная прелюдия[9], если она не отыграна, тоже будет полезна. Представьте, насколько интересным может быть генеалогическое древо семьи Серебряных Клыков. Игрок может воспринимать составление своего генеалогического древа как шанс получить дополнительно очко (мы предлагаем одно за каждый такой «проект»). Подобный проект может стать *отличным* источником вдохновения. Так, Ибрагим из Безмолвных Странников где-то в Марокко потерял друга? Звучит как неплохая история-основа для игры. Если кто-то из игроков ведет журнал записей, это тоже стоит поощрить. Мелкие детали хроники, которые вы могли забыть, для вас будут полезны так же, как и для игроков. Проекты, за которые можно получить дополнительные очки, помогут игрокам составить список того, в чем они хотели бы задействовать своих персонажей, - это тоже станет хорошим способом заинтересовать игроков и втянуть их в игру.

[8] История персонажа (квента, легенда) – биография персонажа до момента начала игры. – **Прим. пер.**
[9] Вступление персонажа в игру. – **Прим. пер.**

Битва с Ткачом

Видели когда-нибудь кусок полотна на ткацком станке? Как произведение искусства, непринужденное в своей красоте. Однако, в своем безумии Ткач прядет недвижные, жесткие сети, которые ограничивают Творца во всех его формах. Не ошибитесь, игнорируя возможную угрозу со стороны Ткача. Всегда и везде – от быстрых стычек с Узорными Пауками до долгой борьбы с хитроумными учеными ДНК – Ткач представляет угрозу, столь же разрушительную, сколь и Вирм. Истории с Ткачом должны быть строгими и сосредоточенными. Все в мире Ткача лишь нить в гобелене, и Рассказчикам следует помнить, что заговоры с участием приспешников Ткача всегда многослойны и имеют множество взаимосвязей.

О волках и людях

Волки – медленно вымирающий вид. На самом деле, они все еще многочисленны в некоторых частях планеты, но их территории исчезают под натиском человечества. Истории могут включать борьбу оборотней и их волчьих сородичей против вторжения людей. Обдумайте вот такой пример: семья фермеров-скотоводов выкупает 10 000 акров земли, которая является родным домом для стаи Красных Когтей. Как отреагируют эти люпусы? Как партия персонажей может им помочь? История такого типа пройдет очень энергично. Не забывайте, ведь оборотни не волки, - но и не люди.

Пиявки-кровососы

Заражение Вирма, расширение городов, паразитизм, старинные вендетты, соперничество за ресурсы, извращенные аппетиты… существует изобилие причин для естественной вражды между вампирами и оборотнями. Вы можете делать исключения в ходе своей хроники, но то, что де-факто обычно начинается при встрече оборотня с Пиявкой – это кровопролитие. Эти два общества противостоят друг другу по большинству аспектов самого своего существования и способов выживания. Напряжение может (да так оно

и есть) выражаться на боевом уровне, но не забывайте, что здесь присутствуют также социальные и интеллектуальные конфликты. И если Пиявка вонзит свои клыки, скажем, в Кинфолк, то это будет поводом к одной, а то и парочке грязных разборок.

Враг моего Врага

Общие угрозы приводят к странным союзам. Подобная история подойдет для того, чтобы определенные племена или стаи отложили на время свою вражду, дабы объединиться перед лицом большей угрозы. Вы все еще можете получать удовольствие от случайных резких стычек между персонажами (которые им самим тоже придутся по душе) или коротких драк за превосходство, пока огромное мерзкое зло не явит себя во всей красе.

Жизнь в племени

Иногда вам и вашим игрокам нужна передышка. Если так, то подумайте о небольшой истории «из жизни стаи». Такие истории рассказывают о том, что значит охотиться ради еды, воспитывать молодежь или прощаться со старейшиной, когда тот уходит на свое последнее почетное задание.

Кинфолк

Кинфолк – отличный источник зацепок для приключений, особенно для придания хронике оттенка романтики. Какой оборотень не встанет на защиту своей любимой, ребенка или братьев (сестер)? А некоторые Кинфолк, кажется, прямо *стремятся* к долгим, болезненным страданиям. Почему бы не использовать Кин в качестве жертв Вирма или Ткача, которым необходимо спасение или лечение? А из мстительных Кинфолк получаются удивительные враги, особенно если они владеют важной информацией об оборотнях.

Собрания

Собрания – это одни из тех событий, что укрепляют связи между членами стаи. Вкратце напомним, что собрания включают в себя последовательность событий: Вступительный Вой, Внутреннее Небо (общение с племенными духами), Ломание Костей (разбор дел), часть с Историями и Песнями, а так же Веселье. Приятной игрой между крупными приключениями может стать собрание, на котором персонажи доложат о своих достижениях и расскажут о следующих целях.

Чудеса прошлого

Кто сказал, что источник врагов и испытаний – лишь настоящее? Что если стая оборотней наткнется на запечатанную могилу древнего, доселе неизвестного создания Вирма? Тогда сложностью будет не столько битва с ужасным монстром, сколько необходимость впоследствии сначала объяснить, как они умудрились выпустить его на свободу.

Задания

Многоступенчатые задания отлично подойдут для создания костяка долгой истории. Вы можете использовать эту идею как необходимое условие для поднятия ранга. Поиски героями Трех Старейших Духов-Предков племени Вендиго или что-нибудь более запутанное может занять их на несколько сессий подряд. Задания являют собой прекрасную возможность расширить хронику от ежедневной ужасной борьбы за выживание до царства чудес по ту сторону суровой реальности. Они суть ключевые моменты духовной стороны общества оборотней, которые нельзя игнорировать, они – то, что направляет пути любого героя в его путешествии.

Когда зов долга заглушается

Не все обязательства легко выполнимы, поэтому свободно выдумывайте приключения, которые затронут душевные струны персонажей

в течение игры. Как же тяжело будет главе их септа отправить их на охоту за бывшим членом стаи (это может быть персонаж игрока, от которого тот ранее отказался, или любимый персонаж Рассказчика), чтобы убить ее, потому что она перешла на сторону Вирма или Ткача? Легко объяснить, что это задание необходимо выполнить и что это станет благословением для жертвы и так далее, но убить товарища сложнее, чем кажется.

Поиски молодежи

После того, как персонажи стали достаточно опытными, старейшины могут отправить их на поиски потерянного молодняка. Эта история может развиться в серию приключений как на территории города, так и за его пределами. Персонажи могут завести новых друзей или врагов из других стай или встретить прочих обитателей Мира Тьмы. А в итоге они должны встретить одного или больше молодых невинных оборотней и быть готовыми к тому, чтобы стать для них наставниками.

Грязная политика

Гару, несмотря на всю свою честь, не так уж далеки от политических махинаций. В конце концов, они находятся в безвыходной ситуации и стремятся сделать почти все возможное, чтобы сберечь свои земли и образ жизни. Если вашим игрокам интересна политика, то поставьте перед ними цель получением новой территории для септа путем выгодных межплеменных браков или захвата власти в полезных корпорациях. Такая тактика перестала быть прерогативой одних лишь Стеклоходов.

Задобрить духа

Возможно, дух покинул персонажей по какой-то таинственной причине, а не по их явной вине. И теперь стае нужно понять, почему их тотем выбрал затворничество и что нужно сделать, чтобы задобрить его и вернуть обратно в каэрн. Такое приключение потребует множества

социальных контактов, вероятно, с другими стаями, племенами или духами, и даст персонажам возможность обдумать и разрешить трудную загадку. Горячий темперамент и клыки наготове будут здесь уже не так важны.

Техника повествования

Вы можете использовать разнообразные техники («классические приемы» из литературы), чтобы обогатить ваши истории. Главное не переборщить. Все-таки это все еще ролевая игра, а не дешевый роман. Будьте осторожны с некоторыми элементами, вроде двойников, чтобы ваша креативность не нарушила баланс игры… или не вывела ваших игроков из себя.

Сны и воспоминания

Если вы хотите передать персонажам важную информацию, воспоминания о событиях из прошлого и хорошо проработанные цепочки видений будут хорошим инструментом для этого, освободив персонажей Рассказчика от необходимости постоянно говорить. Решите, хотите ли вы, чтобы персонаж (персонажи) могли реагировать, находясь внутри сна или воспоминания, а затем опишите в деталях, что они видят. Обдумайте источник сна или воспоминания. Был ли это Дар или тотем? Подсказка в поисках? Также продумайте, насколько подробной или туманной будет эта информация. То, что вы расскажете им, возможно, и не ответит на все их вопросы, но ее должно быть достаточно, чтобы дать им верное направление.

Предзнаменования

Предзнаменования – другой способ намекнуть или дать персонажам подсказку о грядущих событиях хроники. Однако предзнаменование – *тонкая* техника. Для персонажей это не должно быть как обухом по голове. Скажем, вы хотите предупредить о том, что септ движется к расколу. Сейте слухи и перешептывания об этом в каждой игре. Два Стражника каэрна

могут поспорить о том, как лучше услужить Смотрителю. Может, это и слабый аргумент, но он будет знаком к тому, что все не так уж и в порядке. Затем пусть подобное напряжение проявится на регулярном собрании. Все это даст персонажам понять, что в их доме происходит что-то не то и с этим нужно что-то делать. Предзнаменования могут помочь вызвать определенную атмосферу. Если вы включите мрачную музыку, то дадите игрокам знать, что часы игры впереди не будут такими уж милыми и светлыми.

Символизм и мистические вплетения

«Оборотни…» изобилуют мифами и культурными символами. Общество Гару – это смешение множества разных народностей, у каждого из которых есть своя устная и письменная история. Так изучите тщательно эти былые времена. Используйте мистическую поэзию и эпику, чтобы добиться атмосферы, и настройтесь рассказать несколько историй. В зависимости от того, о каком племени идет речь, вы можете обратиться за вдохновением к классической греческой, славянской, ирландской, коренной американской или норвежской литературе. Также не забывайте, что можете связать предзнаменования и символы. Подумайте, какую важность могут иметь имена людей и названия мест, и какое значение она может иметь для персонажей. Встреча с путешественником по имени Локи или Койот на шоссе может что-то значить…

Альтернативные сеттинги

Если у вас есть время, энергия и вдохновение, подумайте насчет игрового пространства в историческом прошлом или будущем. Возможно, вы захотите провести игру в американских колониях во время Войны Революции, где персонажи будут бороться с оборотнями по ту сторону политических баррикад так же, как с Чистыми или с Вирмом. Или поведете хронику во время, когда Апокалипсис уже наступил, Ткач запускает свое

жало в головы персонажей, а Вирм пытается пожрать их сердца. Убедитесь, что персонажи не против таких коренных изменений, прежде, чем приметесь за дело. Они могут пожелать создать новых персонажей для игры. В историческом прошлом они даже могут захотеть поиграть за своих предков.

Обман и отвлекающие маневры

Вперед, позвольте Темным Владыкам *вести себя* как жадные ублюдки-манипуляторы. Вы знаете, что хотите этого. А что если они вовсе не так плохи? Несмотря на стереотипы (и почему вы вообще должны верить стереотипам?), возможно, их мотивы чисты. Только не позволяйте игрокам сразу докопаться до истины! Отвлекающие маневры и их родственники – подделки (подставы, двойники) – невероятно интересные элементы историй. Отвлекающий маневр – это момент истории, когда герой кажется злодеем. Это нечто, созданное для того, чтобы сбить игроков со следа настоящего злодея или сюжетного поворота. Если обходительный, любезный Владыка Тьмы появляется, чтобы добиться расположения девушки из племени Фианна, ее родственники (за которых играет ваша партия) могут прийти в ярость, считая, что он что-то задумал. И вы должны усилить их паранойю. Но может быть, он пришел ради сумасшедшего воина Фианна, который выдал стаю Темного Владыки корпорации Pentex. Можете поспорить – ваши игроки *захотели бы* узнать об этом! Подделка несколько сложнее. Обычно это персонаж под «глубоким прикрытием», который выдает ваших персонажей врагу или подставляет их, когда они меньше всего этого ожидают. Самые лучшие подделки закладываются в самом начале хроники и не всплывают на поверхность спустя еще много игр.

Как проходит время

Пока развивается хроника – а мы надеемся, что развивается она долго и успешно – вы должны убедиться, что процесс не выдохся. Далее несколько советов о том, как поддерживать хронику годами.

Общение

Говорить – и слушать – жизненно важно для ваших игроков. Выслушайте их, когда они приходят к вам со своими идеями, даже если идеи не совсем в тему. Часто игроки дают больше вдохновения, чем прочтение десятков книг. Сделайте общение постоянным в вашей хронике, и вы будете вознаграждены отличными идеями и довольными игроками.

Перерыв!

Не будьте уверены, что будете энергичны все время хроники. Лучше, что вы можете сделать для себя и своих игроков в такой ситуации – это взять длительную передышку. Возможно, кто-нибудь еще захочет провести игру, и у вас появится шанс самому поиграть (что позволит вам не забыть, что значит быть «принимающей стороной»). Затем вы снова сможете взять нити игры в свои руки и с новой силой продолжить, когда будете к этому готовы. А если похоже на то, что хроника приближается к своему завершению, не рвитесь ударно ее закончить. Повремените – убедитесь, что последняя история войдет в число лучших.

Совместное повествование

Вот еще одна уловка, которая поможет не перегореть: разделите хронику с другим Рассказчиком. Возможно, вы захотели бы на время отыграть за его персонажа или одного из персонажей Рассказчика. Так или иначе, если вы не разделите хронику пополам аккуратно, вам неизбежно придется поделиться и некоторыми секретами с вашим напарником. С другой стороны, у него/нее могут быть идеи насчет того, чтобы повернуть персонажей совсем в другом направлении. Поддерживайте связь друг с другом во время перерывов и оказывайте напарнику ту же помощь, какую вы сами хотели бы получить, будучи в затруднении. Но не отбрасывайте его

идеи или стиль повествования только потому, что они не похожи на ваши собственные.

Новые игроки

Если ваша хроника интересна, новые игроки неизбежно захотят присоединиться. Как вы собираетесь поступить в такой ситуации? Лучше, если вы найдете ответ на этот вопрос *до того*, как это случится. Одна из возможностей – попросить нового игрока поиграть за одного из персонажей Рассказчика. Это даст возможность вам, вашим игрокам и новичку попробовать. Если все пойдет хорошо, новому игроку можно будет создать постоянного персонажа, но не начинающего оборотня, а по способностям подогнанного под уровень уже имеющейся партии. Когда новые игроки присоединяются к игре, дайте им пройти приключение в одиночку или вместе, чтобы почувствовать, что и как в вашем мире. Истории о прошлых подвигах также помогут быстрее вписаться в стаю. Если вы все еще опасаетесь присоединения «кого-то с улицы» к долгоиграющей хронике, вспомните, что новые игроки могут принести новые идеи и вдохнуть новую жизнь в вашу игру.

Использование публикаций

В дополнение к **«Оборотням…»** есть масса материалов, которые помогут улучшить вашу хронику. Это не реклама, а скорее предложение по поиску вдохновения. Однако помните, что далеко не каждый справочник подойдет вашей текущей хронике. Лучше подумайте, какие элементы вам понадобятся, а какими можно пренебречь. Но справочники могут сберечь вам массу времени, будучи источником готовых характеристик персонажей (то, что нужно во время неожиданных боев или диалогов) и сценариев. Во многих вы найдете детальное описание различных аспектов жизни оборотней. Или новые идеи для историй и направлений вашей хроники, которые скрываются за пределами основной книги правил. Один совет:

вашим игрокам будет намного веселее, если они *не будут* читать остальные справочники, - если только вы не решили разделить с кем-то из них обязанности повествователя.. Не забывайте, что элемент неожиданности является одним из ключевых для хорошей истории.

Пересекающиеся игры

Мы отложили самый лучший – и самый худший – из моментов напоследок. Хорошо проработанные пересечения игр по **«Оборотням…»** с другими играми по Миру Тьмы могут доставить несказанное удовольствие. Однако вы должны хорошо понимать, во что ввязываетесь. Во-первых, вы должны отлично знать правила. Дары оборотней сильно отличаются от вампирских Дисциплин, Истинной Магии и т.д. В приложениях к большинству книг правил есть советы по проведению пересекающихся игр, поэтому как следует с ними ознакомьтесь. Кроме того, у вас должна быть правдоподобная причина, которая объясняет такое пересечение. Да, вампир Кассий может быть интересным персонажем, но зачем ему заговаривать с оборотнями? Хорошенько это обдумайте, чтобы впоследствии Кассий не превратился в грязное пятно на тротуаре раньше, чем закончит свой важный монолог. Помните, что некоторые из отношений уже объяснены в мире Гару, такие, например, как между Безмолвными Странниками и призраками или феями и Фианна. И наконец, один из *важнейших* моментов – помните, что доминировать должно лишь одно из космологических верований, мировоззрений или тематик. И если вы взялись за **«Оборотней…»,** то речь идет о мировоззрениях Гару или их гибридной версии, которую вам прежде следует *основательно* проработать. К примеру, не забывайте, что разные сверхъестественные существа практически все видят через разные призмы. Магия Жизни Вербены, Дисциплина Обеах и Дар Прикосновение Матери залечивают раны, но внешние проявления и ощущения, которые доставляет каждое из искусств, очень разнятся. То, что от природы оборотней, должно быть хорошо понятно и естественно, тогда как другие – казаться странными

и несколько пугающими. Плюс, чем более странными вы их описываете, тем более смутятся даже опытные игроки Мира Тьмы. Это здорово вас повеселит: ничто так не доставляет удовольствия, как вид игрока, который понимает, что милый ребенок, над которым его персонаж только что подшучивал, на самом деле ходячий мертвец.

Кровь стучит у него висках, требуя немедленного действия. Сердце горит как печка. Каждый дюйм длинных царапин на его боку стонет в муках. Рот будто заполнился кровью врага, и у неё металлический, уксусно-кислый привкус. Нервы напряжены и едва выдерживают давление Ярости. Он чувствует, что они повсюду.

Он в меньшинстве. Вой его стаи отдаётся эхом в голове, но они ещё слишком далеко. Священный Владыка, оружие отца - четыре фута бережно выкованного и ритуально укреплённого серебра, один из трёх клинков чести дома Врагов Вирма – Священный Владыка в десяти шагах от него пригвождает к бетонной колонне Танцора, как булавка пригвождает бабочку к куску картона. Ноги Танцора болтаются над землёй – теперь он принял человеческую форму, удивительно жалкую, маленькую и мёртвую. Если бы рука сейчас лежала на рукоти Священного Владыки, не было бы ничего проще, чем выдернуть великий клайв из бетона швырнуть труп прочь, как мешок мокрых осенних листьев.

Но он в десяти шагах. Всё равно что в миле.

Всё, что он может делать - это рвать когтями и кусать, раздирая плоть зубами и чувствуя как осколки костей впиваются в челюсть. Мускулы напрягаются под стеной из плоти и чёрного меха. Влажный жар, от которого взмокли руки, усиливается новым всплеском тепла, и где-то в его мозгах крепнет запах крови.

Слишком много крови. Она заливает его глотку, пачкает мех, стекает на ноющие раны. Зверь внутри него ревёт, требуя ещё больше. Он прикрывает глаза, готовый раствориться в белом мареве…

И вдруг чувствует, что воздух изменился – стал холоднее, разреженее. Он выблёвывает что-то - лапу? Руку? – и быстро вдыхает. Очертания парковки вновь обретают резкость. Танцоры кружат на расстоянии от него, прижимаясь к земле, они хромают, их резкие голоса, голоса гиен, звучат ворчливо и обеспокоено. Его зрение становится ещё более чётким, и он узнаёт одну из них – даже в Глабро – резкое лицо

молодой женщины однозначно принадлежит той самой девушке, которая вчера ночью назвалась Безмолвным Странником.

Знакомый рык стаи звучит позади. Танцоры отвечают насмешливым, вызывающим воем – но принятые ими позы выдают страх.

Он не рычит. Вместо этого медленно дышит, направляя свою волю внутрь себя. Почти сразу же кончики его пальцев взрываются от боли, тело протестующе ноет. В неверном свете парковки его новые когти вспыхивают резким серебряным блеском. Танцоры перестают выть.

Песнь Войны срывается воем с его рта и Альбрехт прыгает вперёд.

Глава девятая: Противники

Змей, грызущий корни Мира.

Слуги Вирма повсюду. Многие из них знают о своей участи и готовы ко всему, но другие вовсе не представляют своей настоящей роли в отношении Земли. По правде говоря, Вирм стоит отнюдь не за каждым злодеянием, преступлением и актом уничтожения природы. Подобные поступки действительно усиливают Вирм, но только потому, что он и его дети питаются их результатами, а не из-за того, что становятся их причиной. Серийный убийца может не испытывать стороннего влияния, но спустя некоторое время его кровожадность привлечёт Бейнов, как лежалый труп привлекает мух.

Оборотни существуют для того, чтобы бороться с Вирмом не только в местах его обитания, но и в местах его зарождения. Даже если корпорация, выбрасывающая каждый год огромное количество загрязняющих веществ в атмосферу, не является пешкой Вирма, она все ещё служит его целям, и её необходимо остановить. Некоторые Гару с трудом могут понять, что не все, что опасно пахнет Вирмом, и не всё, что пахнет Вирмом, действительно представляет собой опасность. Новое поколение Гару должно увидеть эти различия и использовать свои знания, действуя мудро и своевременно.

Профилактика лучше лечения. (Поговорка «Унция вакцины дороже фунта лекарства» - прим. переводчика).

Танцоры Чёрной Спирали

Около двух тысяч лет назад среди Народов Гару существовало одно племя. Их звали Белые Завыватели – дикое племя, родственники пиктов и сородичи Фианна – они пали жертвами Вирма. Пытаясь уничтожить слуг Вирма, они обманом были вовлечены в Чёрную Спираль в сердце Малфеаса, дома Вирма в Умбре. Полностью искажённые и безумные, с тех пор они

стали известны как Танцоры Чёрной Спирали. И лишь немногие Гару произносят их настоящее имя, обычно из отвращения или жалости к павшим братьям.

Танцоры Чёрной Спирали веками живут под землёй среди гнусных и заражённых скверной детей Вирма. Эти каэрны, называемые Ульями, расположены среди запутанных пещерных лабинтов, большинство из которых заполнено промышленными отходами и кишит монстрами. В сердце Улья всегда горит радиоактивный Костёр или «Кровь Вирма». Чёрные Спирали обычно рождаются в непосредственной близости к Костру, что приводит к высокому уровню мутации внутри племени. А благодаря их неразборчивости в связях среди их пород высок процент рождаемости метисов, так что их внешний облик выглядит как извращённая насмешка над избранными воинами Геи.

Большинство Танцоров Чёрной Спирали – ужасные и отталкивающие создания. Их человеческая форма обычно кажется бледной и нездоровой, у них сальные или неопрятные волосы и мертвенно-бледная кожа. Многие страдают от мокнущих язв и открытых ран, появляющихся от близкого соседства с Костром. В Криносе у них гиеноподобные головы со слюнявыми челюстями и острыми, зубчатыми и кривыми клыками. Их уши лишены шерсти и покрыты пятнами, как уши летучих мышей. Глаза часто светятся ядовито-зелёным или красным цветом. Мех у Танцоров зачастую неровный, обычно белый как у альбиносов или серо-зелёный. Многие Танцоры вырезают на теле сигилы (средневековые алхимические печати – прим. переводчика) во славу Вирма, оставляя рубцы, которые слабо светятся в темноте. Формы Люпус и Хиспо у них выглядят лишь немногим натуральнее и напоминают легендарных «псов-призраков» со светящейся шерстью и горящими глазами. Некоторые Танцоры Чёрной Спирали могут сойти за нормальных людей и волков или даже обладать неестественной красотой – до тех пор, пока вы не заглянете им в глаза и не увидите безумие, гноящееся внутри.

Танцоры почитают Жалобного Козодоя в качестве своего племенного тотема, подражают его безумному крику во время охоты. Для многих люди и других существ крик Жалобного Козодоя был последним, что они слышали, пребывая в здравом уме, прежде чем стать игрушкой, племенным скотом или жертвой Вирму. Чёрная Спираль, в честь которой было названо племя, является искажённым, сводящим с ума лабиринтом в сердце дома Вирма в Умбре. Павшие танцуют Чёрную Спираль, принимая в дар силу и безумие от Вирма пока ступают по её запутанным коридорам. Этот обряд инициации – первое действие каждого Танцора прежде, чем он станет членом стаи, и самый главный и священный из всех. Танец воспринимается с таким исступленным благоговением, что оно могло бы напугать собратьев, поклоняющихся Гее.

Танцоры Чёрной Спирали, в сущности, обладают теми же Чертами, что и остальные Гару, и могут учить дары пород и покровительств. Большинство Танцоров – метисы, но среди них также много рождённых от спаривания с похищенными людьми и волками, в которых племя поддерживает жизнеспособность. Большинство членов племени деформированы, поэтому их несложно перепутать с метисами. Века внутриплеменных спариваний и влияние энергий, излучаемых Вирмом, привели к тому, что большая часть племени мутирует независимо от своей породы. Их племенные Дары напоминают физические мутации, но некоторые из них напрямую отражают способность Вирма сводить с ума. Бейны, часто представляющие собой элементали ядов или духов злых желаний, учат Дарам Танцоров Чёрной Спирали (включая дары пород и покровительств). Далее представлено несколько примеров:

• *Крысиноголовый* – Танцор может так сжать своё тело, что для него не составляет труда протиснуться в любое отверстие не меньше четверти диаметра его тела. Этот Дар выглядит пугающе отвратительным для неподготовленного зрителя. Развращённые духи Крыс учат этому Дару.

Система: игрок Танцора делает бросок Гносиса. При успехе он может пролезть в любое отверстие, чей размер не меньше четверти тела Танцора. Это действие обычно занимает весь ход, в зависимости от протяжённости отверстия. Дар остаётся активным до тех пор, пока Гару полностью не пройдёт узкое место.

• *Почуствовать Змея* – как Дар метиса.

• *Токсичные Когти* – Танцор может заставить свои когти выделять токсичные отходы, покрывающие их нездоровой серо-зелёной слизью. Раны, оставленные такими когтями, выглядят как болезненные шрамы.

Система: этот Дар требует траты ункта Ярости и хода полной концентрации. До конца сцены когти Танцора наносят дополнительный кубик повреждений и оставляют след Вирма на всём, что они разрезали.

•• *Уши Летучей мыши* – этот Дар позволяет Танцору Чёрной Спирали использовать сонар, подобно летучей мыши. Он может действовать в полной темноте без особых сложностей. У Танцора Чёрной Спирали с этим Даром, как правило, имеются огромные уши-локаторы. Даже в форме Хомид, они сохраняют ненормально большой размер ушных раковин. Искажённые духи летучих мышей обучают этому Дару.

Система: этот Дар можно нейтрализовать при помощи генерирования сбивающих с толку ультразвуков. Гару, сделавшие бросок Восприятие + Внимательность (или Инстинкты в Люпусе), могут услышать сонар. Выкинув три или больше успехов, они даже могут определить точное местоположение Танцора.

•• *Патагия* – Танцор может растянуть большие закрылки из кожи, напоминающие перепонки белки-летяги, между своими руками. Когда они не используются, то обычно сжимаются около рук и по бокам Танцора, так что их невозможно определить.

Система: Танцор раскидывает руки и прыгает с высоты. Он может планировать со соростью 25 миль в час (~40 км/ч), но игрок должен сделать

бросок Ловкость + Атлетика (по желанию Рассказчика), чтобы не потерять высоту.

•• *Ужасающий* – Танцор с этим Даром выглядит ещё страшнее и ужаснее, чем обычный. Насмешка с его стороны произведёт такой же эффект, как оглушительный рык со стороны другого Гару.

Система: сделайте бросок Харизма + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). При успехе сложность социальных бросков против цели уменьшается на один – но только если запугивание может изменить результат в сторону Танцора. У цели также на один увеличивается сложность броска на атаку.

•• *Покров Вирма* – Танцор может использовать этот Дар для того, чтобы превратить свою кожу в бугорчатый, жёсткий, отвратительный и нездоровый покров, который даст ей дополнительную защиту от повреждений. Но стоит только дезактивировать Покров Вирма, как он, пузырясь, слезет с Танцора Чёрной Спирали, оставляя после себя густую вонючую массу.

Система: Танцор должен потратить пункт Ярости на активацию Покрова Вирма, и игрок должен сделать бросок Выносливость + Выживание. Каждый успех даёт Танцору дополнительный кубик на поглощение. Действие Дара продолжается вплоть до конца сцены. После этого другие Гару смогут учуять запах применявшего с бонусом -2 к сложности из-за вони, которую создаёт этот Дар.

••• *Горящие шрамы* – Танцоры Чёрной Спирали часто наносят на свои тела стилизованные шрамы, тем самым показывая свою преданность Вирму. При помощи этого Дара Танцор может обернуть эту преданность против врагов, нанося им ужасные повреждения. Будучи призванным, этот Дар заставляет шрамы Танцора светиться мертвенным сиянием, которое будто бы проникает в тело жертвы через глаза, нос, рот и оставляют ужасные ожоги, похожие на шрамы самого Танцора.

Система: Танцор должен схватить цель, а игрок должен потратить два пункта Ярости и сделать бросок Смекалка + Инстинкты (сложность равна Выносливости жертвы + 2). Каждый успех наносит один уровень непоглощаемых аггравированных повреждений, которые проявляются на теле жертвы как отражение горящих шрамов Танцора. Эти отметки Вирма могут привести к серьёзным социальным последствиям в обществе Гару, и для их устранения придётся приложить немало усилий.

••• *Пенящаяся Ярость* – изо рта Танцора идёт пузырящаяся пена и ядовитая зеленая жидкость. Его глаза расширяются и закатываются, показывая белки. Танцор издаёт безумные и неконтроллируемые вой, тявканье и рычание, как будто помешательство сжало его в своих тисках – и это заразно.

Система: игрок любого, кто был укушен Гару, использующим этот Дар, должен сделать бросок Выносливости (сложность 8 или 6, если Гару использует Сопротивляемость Ядам), чтобы персонаж не впал в бешенство. (Возможно, персонаж будет Порабощён Вирмом – см. гл.6).

•••• *Медленный яд* – когда Танцор призывает этот Дар, его клыки покрываются чёрной отравой, и дыхание становится ещё более отвратительным, чем обычно. Эта отрава убивает людей и животных медленно, и жертвы пребывают в мучительной агонии, пока яд распротраняется по телу. Регенерация Гару может защитить его от боли и неминуемой смерти, по той же цене, что и обычное быстрое лечение.

Система: после успешной атаки укусом, нанёсшей урон, оставшийся после поглощения, сделайте бросок Гносиса Танцора (сложность равна Выносливости жертвы или Выносливость + 2, если у жертвы есть Сопротивление ядам). Каждый успех замедляет регенерацию жертвы на один час. Используемый на людях или животных, этот Дар сокращает запас каждого из Физических Атрибутов на единицу каждый час. Если Сила или Ловкость падают до нуля, жертва не сможет двигаться без посторонней помощи. Если Выносливость достигает нуля, то жертва умирает болезненной

и жестокой смертью. Яд может быть остановлен только сверхъестественным способом. Прикосновение Матери (сложность стандартная) может нейтрализовать его на один уровень за один успех, но Гару, использующие его должны тратить по пункту Гносиса за каждый успех.

•••• *Личина (Доппельгангер)* – как Дар Ходящих по стеклу.

••••• *Аватар Вирма* – Танцор принимает ужасный, пугающий образ, возможно даже самого Вирма (хотя и меньше). Танцор увеличивается в размерах, его кожа становится чешуйчатой и серо-зелёной, и его когти увеличиваются в размерах, становясь зазубренными остарыми ножами, покрытыми отравой. Его вой превращается в ужасающий рёв. Только Мэлджин Инкарна (Maeljin Incarna), один из самых могущественных аватаров Вирма, может научить этому дару.

Система: потратьте один пункт Гносиса и один пункт Ярости. Танцор должен сконцентрироваться на полный ход, в конце которого происходит трансформация. Танцор переходит в форму Кринос автоматически (если только уже не был в этой форме) и добавляет точку ко всем Физическим Атрибутам и дополнительный уровень здоровья Синяки. Вдобавок его когти наносят дополнительный уровень непоглощаемого урона. И наконец, считается, что Делириум действуют на три уровня сильнее на наблюдателей. Этот дар длится в течение целой сцены. Если Танцор получает только один уровень повреждений до конца сцены, он исчезает, как только тот возвращается к нормальному состоянию.

••••• *Костёр* – Танцор может метать во врагов шары зелёного пламени. Токсичный Костёр, будучи самой кровью Вирма, очень опасен для оборотней. Он часто продуцирует жуткие и жизненно-опасные мутации, а также ужасным образом искажает жертв. Невозможно уклониться от Костра – он движется с пугающей разумностью. Ему можно только противостоять.

Система: сделайте бросок Ловкость + Атлетика, со стандартными модификаторами для дальнего боя. Жертва делает бросок Выносливости на сопротивление (сложность 8), и его бросок должен набрать не меньше

успехов, чем бросок Танцора. Если жертва проваливает сопротивление, Костёр заставляет её мутировать. Считайте каждый успех сверх успехов на сопротивление как один уровень аггравированного урона, который можно вылечить/остановить мутацию. Этот урон – неплоглощаемый (бросок сопротивления и есть бросок на поглощение). Пострадавший оборотень может временно отрастить дополнительные (бесполезные) глаза, потерять весь свой мех, ослепнуть, оглохнуть или потерять обоняние и вкус. До тех пор пока он не остановит мутации и не пройдёт Обряд Очищения, он видится как затронутый разложением для всех, кто использует Дар: Почувствовать Змея.

••••• *Замаскировать заражение* – Танцор с этим Даром может спрятать своё заражение Вирмом от всех чувств или Даров, которые могут его определить.

Система: потратьте два пункта Гносиса и сделайте бросок Внешность + Хитрость Танцора (сложность равна 8-ми). Эффект длится в течение одной сцены. Теневые Владыки всё ещё могут почуять заражение Вирмом от замаскировавшихся Танцоров при помощи Дара: Почувствовать Змея (сложность 8).

Таинства Вирма

Танцоры Чёрной Спирали, как и все остальные племена, проводят свои собственные ритуалы для особых обстоятельств. В большинстве случаев, игровой эффект ритуала идентичен тому, что приведён в списке для остальных Гару, за исключением того, что они искажены в целях Вирма, и Теургам Танцоров отвечают Бейны, а не духи.

Разница в данном случае скорее касается описания, чем механики. Решая, как именно Танцоры Чёрной Спирали будут проводить ритуал, помните, что он должен представлять собой осквернение и надругательство над тем, что дорого Гару. Впрочем, для самих Танцоров – это священное действо, перед которым преклоняются в благоговении. Этот факт такде

должен делать обряд ещё более отвратительным и извращённым для зрителей.

Это не «Определение Зла»

Почувствовать Змея – очень полезный Дар, который позволяет находить заражённых Вирмом людей, места и вещи. Он также подходит для выявления в нужное время фомори и Бэйнов, но это не безупречный компас, указывающий на «тех, кого необходимо убить». Вирмовые монстры конечно вычисляются при помощи этого Дара, но «Почувствовать Змея» также находит (с разной степенью вероятности) людей, которые съели отравленную пищу, испорченных детей и всё, что может привлечь Бейнов, просто ищущих горе и боль, которыми питаются. Заражение – это больше, чем цвет души. Как сигаретный дым, он пристаёт к тем, кто часто бывает в плохом месте в плохое время.

Рассказчик должен помнить, что «Почувствовать Змея» – это только один из многих инструментов в репертуаре Гару. Это не последнее слово, и никогда им не было. Он служит скорее указателем, сообщая Гару, с чего начать, но необязательно говорит о том, какого вида это загрязнение. Гару, учуявший заражение Вирмом в приюте для жертв домашнего насилия, на самом деле может почуять запах заражённой пищи, пожертвованной приюту, нескольких Бейнов, питающихся гневом и растерянностью, или возможно остаточное заражение, которое кто-то подхватил, живя возле свалки токсичных отходов. Без особого расследования трудно сказать, что именно вызвало заражение. Разъярённые Гару, убивающие каждую заражённую душу в приюте не спасут никого или даже хуже: сделают работу Вирма за него – в то время как Гару, пытающиеся разобраться с причинами, достигают куда большего.

«Почувствовать Змея» лучше работает, как способ создать сюжетный поворот, нежели как безошибочный «Детектор Вирма», который позволяет Гару вычислить злодея, чтобы отрывать ему конечность за конечностью ещё

до того, как история начнётся. Помните, что многие слуги Вирма могут спрятаться от слабого Дара первого уровня, и сокрытие истинной природы сущетствующей проблемы должно быть интересным и захватывающим.

Фомори

Фомори (единственное число – фомор) – это не обычные люди, которые были выбраны Вирмом для того, чтобы, вольно или невольно, содействовать его целям. Они проходят через процесс, похожий на одержимость, во время которого Бэйны сливаются с ними и делают их более подходящими для служения Вирму. Они получают великую силу, но платят за неё огромную цену. Практически все фомори – физически деформированные, безмозглые каннибалы, таящиеся рядом со свалками, сливом токсичных отходов, живущие на отравленных пустошах, заброшенных канализациях или в заброшенных туннелях парового отопления. Другие же сохраняют видимость разума, свободной воли и облик, похожий на человеческий, и именно они проникают в человеческое сообщество для нужд Вирма.

Процесс превращения в фомора – это болезненный опыт, даже для тех, кто подвергается минимальным изменениям. Такой фомор сохраняет свою личность и сознание, но слияние со злобным духом отвратительным образом изменяет его психику. Если такой человек уже был испорченным, жестоким или безумным, то получившийся монстр по-настоящему съезжает с катушек. Некоторые организации используют (или могут даже производить) фомори, но, тем не менее, большинство Гару не знают об истинном источнике появления этих существ. Таких фомори часто формируют в полу-военные части и используют как ударные войска против Гару.

В некоторых удалённых и уединённых местах фомори иногда принимают форму семей, каждый член которой разделяет особую уникальную и гротескную мутацию, отражающую их служение Вирму. Гару стараются по возможности уничтожать эти анклавы болезни, когда находят

таковые, но семьи обычно хорошо укрепляются в этих местах. У многих из них невысокий уровень интеллекта, но зато они с избытком наделены коварством и хитростью.

Атрибуты: Сила 3+, Ловкость 2+, Выносливость 3+, Харизма 1+, Манипуляция 1+, Внешность (обычно) 0, Восприятие 2, Интеллект 1+, Смекалка 1+.

Способности (обычные): Драка от 1 до 3, Уклонение 1, Огнестрельное 1, Фехтование 1 или 2, Скрытность 1, Выживание 2, Оккультизм 1.

Вид: фомори обычно выглядят похожими на людей, только более отвратительных и недалёких. Лишь немногие могут входить в состав человеческого общества, не вызывая вопросов. Некоторые могут скрывать свои отклонения при помощи мешковатой одежды. От многих фомори нестерпимо воняет – примерно как от людей, которые не моются неделями. Люди не всегда чувствительны к запахам, зато Гару очень хорошо это чувствуют, особенно в форме Кринос, Хиспо или Люпус.

Силы: все фомори из-за своей одержимости Бейнами наделены силами. См. ниже список предлагаемых сил, или спокойно добавьте свои, если так захочется. Большинство достаточно устойчивы для того, чтобы поглотить летальный урон, как если бы он был ударным и некоторые даже могут поглотить аггравированный урон со сложностью 8. Впрочем, те, чьи «модификации» больше ментальные, чем физические по своей природе, могут быть не иметь подобной черты.

Снаряжение: обычно это рваные лохмотья и какой-нибудь острый предмет (урон Сила + 1). Военнизированные отряды заражённых могут быть оснащены винтовками, боевыми ножами, бронежилетами или полицейскими щитами, рациями и т.д.

Силы Фомори

У большинство фомори есть две или три силы. Немногие могут похвастаться пятью, и только самые исключительные проклятые имеют

больше. Каждая сила со временем всё сильнее и сильнее искажает тело фомори наиболее отвратительным способом. Будьте осторожны, наделяя одного фомор большим количеством сил. Прилагающийся список отнюдь не исчерпывает всех возможностей, так что свободно создавайте новые силы на свой вкус. Приведённые же ниже примеры – всего лишь наиболее часто встречающиеся разновидности жутких мутаций, которыми Бейны заражают человеческое тело. Обычно они отвратительно и пугающе выглядят при использовании, и взамен требует немалой цены (будь это жизнь, укороченная раковой опухолью, или невозможность нормально существовать в человеческом обществе из-за жуткого внешнего вида). Лишь немногие силы фомори действительно представляют собой что-то мощное по отдельности, но они могут произвести серьёзный эффект при нападении многочисленной стаи фомори на одинокого оборотня.

- *Защитный покров* – у фомор грубая и жёсткая кожа, она может быть покрыта чешуёй или возможно отвратительной слизью, по которой оружие скользит, не принося вреда.

Система: эта сила предоставляет фомор три дополнительных кубика на поглощение. Вдобавок, она позволяет поглощать аггравированный урон со сложностью 6.

- *Берсерк* – фомор с этой силой наполнен яростью, схожей с Яростью оборотней. Он может направлять свой внутренний гнев и использовать его в схватке с врагами Вирма более эффективно.

Система: у фомор есть пять пунктов Ярости, которые он может использовать точно также, как и Гару. С другой стороны, он также может впасть бешенство или попасть под Проклятие.

- *Звериная мутация* – тело фомора искажается и обретает монструозную форму. Эта форма индивидуальна для каждого фомор и ни одна из них не является приятной на вид. Вместе с ними также появляется жуткая вонь, чешуя или слизь и ужасные, выворачивающие на изнанку стоны

из одного или нескольких деформированных ртов или непонятных отверстий. Используйте своё воображение.

Система: эта сила прибавляет фомори две дополнительных точки в каждом Физическом Атрибуте (Внешность автоматически падает до 0). Эта сила чаще всего встречается в комбинации с двумя следующими.

- *Когти и клыки* – у фомори есть опасное природное оружие. В некоторых случаях они могут использовать как клыки, так и когти (как большинство Гару). В других случаях у фомор могут отрасти костяные шипы из запястий и локтей, по всему телу могут вырасти иглы наподобие игл дикообраза или длинные, острые рога.

Система: фомор получает три дополнительных кубика на бросок борьбы, а также могут предпринять попытку вступить в обычную борьбу с некоторого расстояния, это зависит от того, какую форму принимают их конечности.

- *Глаза Вирма* – глаза фомор выглядят гротескно. Они могут быть фасетчатыми как глаза мухи, или иметь зрачки странной формы (овальной, квадратно, аморфной или постоянно меняться). Фомор может увеличивать или ещё каким-либо отвратительным образом изменять свои глаза, вызывая образы Вирма.

Система: любой, кто смотрит в глаза фомор, должен сделать бросок Силы Воли (сложность 8) или застыть в ужасе (5 ходов минус рейтинг Смекалки, минимум 1 ход). Фомор не должен двигаться, атаковать или предпринимать любые другие действия, если они могут разорвать зрительный контакт и освободить действие. Его товарищи могут свободно атаковать. Жертва остаётся неподвижной до тех пор, пока фомор спокойно стоит и поддерживает свою силу.

- *Плесневое прикосновение* – внутренние органы фомор, нервная и кардиологическая системы замещены вонючим заразным грибком. Фомор может заразить жертву, просто дотронувшись до неё, или, в более редких случаях, выпустив отвратительное вязкое облако плесневых спор.

Система: игрок жертвы должен сделать успешный бросок Выносливости (сложность 7), или персонаж будет терять по одному пункту из всех Физических Атрибутов, а также из Внешности, пока плесень медленно покрывает их. В то же время от него исходит сильнейшая вонь, неперносимая для любого существа, наделённого чувствительным носом. Он испытывает болезненное кишечное расстройство, так как грибки растворяют и заменяют его внутренние органы, отторгая то, что ему не нужно для трансформации. Инфекцию можно вылечить только сверхъестественными средствами (такими как лечебный фетиш или сам дух, дающий Дар: Ласка Матери или Сопротивляемость к ядам).

Фомор может потратить пункт Силы Воли, чтобы покрыть грибком всё своё тело, тем самым накладывая штраф в минус два кубика на все атаки в ближнем бою из-за невыносимой вони. Разрубание фомор не станет причиной распыления спор, но повлёчёт за собой ещё один штраф на кубик для всех близстоящих. Фомор может также решить выдохнуть споры плесени в своего врага ценой одного уровня летальных повреждений.

- *Дар* – фомор может использовать Дары первого и второго уровня хомид, Аруна или Танцоров Чёрной спирали. Если для активации Дара требуется трата Ярости или Гносиса, то вместо этого он может потратить Силу воли (если только у него нет каким-либо образом полученных Ярости и Гносиса). Эти Дары искажаются странным образом – Убеждение может дать фомор ненатурально совершенную (почти кукольную) внешность, в то время как Дух Битвы может придать ему нервный тик или параноидальную необходимость видеть всех, кто его окружает.
- *Иммунитет к Делириуму* – большинство фомори устойчивы или имунны к Делииириуму. Возможно ужас, повлечённый трансформацией, делает их такими устойчивыми или может быть часть мозгов, которая помнила об Импергиуме, была выжженна.

Система: устойчивый фомор добавляет пять пунктов к своей Силе Воли, если сопротивляется Делириуму. Имунные фомори вообще не испытывают эффекта. Все ударные отряды имунны.

- *Ядовитая опухоль* – тело фомора покрыто наполненными гноем опухолями. Гной всегда является ядовитым или разлагающим, и, как правило, у него весьма неприятный вид.

Система: каждый раз, когда фомор получает удар острым оружием (в том числе когтями), отвратительная жидкость брызжет на противника, который должен немедленно поглотить три кубика летального урона. (Если язвы кислотные, то урон считается аггравированным). Если атакующий кусает фомор, то получает пять кубиков летального урона. При атаке оружием ближнего боя, нападающий должен сделать рефлекторный бросок Ловкости, чтобы избежать разлетающегося гноя, или получит несколько уровней урона. Пули не могут заставить гной брызнуть на противника, если только он не находится слишком близко (меньше или равно шести футам), в этом случае действует то же правило, что и в случае с оружием ближнего боя. Другие участники боя, находящиеся неподалёку от фомор также могут быть забрызганы гноем по решению Рассказчика.

- *Регенерация* – фомор заживляет свои раны с невообразимой скоростью, почти как оборотень. Впрочем, раны никогда не затягиваются полностью, поэтому на их месте остаются шрамы. В некоторых случаях регенерация приводит к появлению язв, которые разрастаются при каждом успехе на повреждение. Фомор переживший несколько битв выглядит на редкость болезненно.

Система: фомор регенерирует летальные и ударные повреждения с той же скоростью, что и Гару. Аггравированные повреждения не могут нормально заживать, но затягиваются со скоростью один уровень здоровья в день. Фомори с регенерацией страдают от изменений в характере метаболизма, и им приходится съедать куда больше, чем необходимо человеку для выживания. (А некоторые даже предпочитают человеческую

плоть). Более того, тех, кто не умирает в схватке, в течение следующих нескольких лет ждёт смерть от рака.

- *Запах Триады* – фомор может замаскировать свою вирмовую натуру, покрыв себя эссенцией Вильда или Вивер (Ткачики) – каждая считается за одну силу.

Система: сложность попыток использовать Почувствовать Змея на фомор возрастает (10). Ходящие по Стеклу могут различить Запах Вивер с нормальной сложностью, также как Красные Когти могут различить запах Вильда. В противном случае при использовании Даров, которые позволяют почувствовать Вивер и Вильд, фомор будет казаться слугой соответствующего члена Триады.

- *Искажённые чувства* – глаза фомор позволяют воспринимать волны той длины, которую человеческие органы чувств не могут видеть. Они также могут различать звуковой спектр, который может довести нормального человека до безумия от беспричинной тревоги или страха.

Система: основной эффект этой силы – возможность видеть сквозь Завесу. Необходимо сделать бросок на Восприятие с подходящей сложностью. Чем больше загрязнена территория, тем проще будет заглянуть. Фомор с этой силой также может распознавать оборотня или другого перевёртыша в течение сцены, и видит их в форме Кринос как бы наложенной на ту форму, в которой они пребывают в настоящее время. Кроме того фомор может различить слуг Вирма, находящихся в пределах зрения. Первые два проявления силы стоят один пункт Силы Воли для активации на сцену, но последнее активно всегда. Всё время, пока сила активна, глаза фомор светятся неествественным цветом (пронзительно красный, тошнотворно-зелёный, ядовито-жёлтый и т.д.). В противном случае единственным признаком наличия этой силы будет тот факт, что фомор никогда не моргает. Фомор с этой силой имеет склонность быстро терять свою интеллектуальную стабильность.

- *Неестественная сила* – мускулы фомор неестественно развиты, и выпирают в странной и пугающей манере. Они могут даже быть неестественно витыми. В худшем случае у фомор может вообще отсутствовать кожа!

Система: эта сила добавляет четыре точки в Силу фомор.

- *Голос Вирма* – язык фомор был превращён в нечто чуждое. У некоторых он стал длинным и похожим на слизняка, у других больше поход на раздвоенный змеиный язык. У некоторых фомори он просто заменён массой извивающихся усиков-рецепторов. Ни в одном из этих случаев трансформация никак не влияет на способность фомор говорить, тем не менее, голос становится скрипучим, свистящим или приобретает любое другое странное качество. Фомор может использовать свой изменённый язык для того, чтобы говорить на языке Вирма.

Система: когда фомор читает отвратительные слова Тёмной Литании, все в пределах слышимость должны сделать бросок Силы Воли (сложность 8) или потерять половину своих пунктов Гносиса (вычитаются из постоянного Гносиса, а не временного). Эта сила может быть использована на жертве только раз за встречу (удачно или нет), и не работает на слугах Вирма. Фомор может также лизнуть противника, нанеся два кубика непоглощаемого аггравированного урона.

Другие сверхъестественные существа

Вампиры

Тысячи лет оборотни и вампиры вели кровопролитные войны по всему миру. Оборотни считают, что хорошая Пиявка – это та, что была сожжена до праха, а прах развеян по четырём ветрам. Если оборотни предпочитают открытую первобытность, то вампиры - городские создания. Они живут и процветают за счёт человеческой крови, и не смогут выжить в дикой природе, даже если там нет Гару, готовых растерзать их при первом признаке вторжения. Многие Гару винят вампиров в постоянном вторжении

урбанистических центров всё глубже и глубже в некогда девственную глушь.

Вампиры далеко не беззащитны. Кровь, которую они крадут у своего человеческого стада, даёт им удивительное количество сил, уникальных и используемых только ими. Она делает их намного быстрее, сильнее, особенно если питались они недавно. Вампир может использовать украденную кровь для того, чтобы повысить свои Физические Атрибуты, каждый на одну точку за трату одного пункта крови. Большинство вампиров могут повысить свои Физические атрибуты только до 6, хотя некоторые старейшины могут достичь высот сравнимых с Криносом Гару. Также они могут тратить пункты крови на излечение летальных или ударных повреждений (ударные половинятся до поглощения – вероятно, ошибка редактора, по корбуку VtM и ниже на странице сказано, что ударный урон половинится после поглощения – прим. переводчика). Для того чтобы залечить аггравированные повреждения им необходимо несколько ночей интенсивного питания. Вампиры получают аггравированный урон от когтей и зубов оборотней, от солнечного света (считается как огонь), от огня и от некоторых Даров и Чар.

Вампиры также как и Гару впадают в бешенство, если их долго провоцируют. Игрок должен сделать бросок Силы Воли, чтобы противостоять бешенству. Если их оскорбляют, есть угроза их жизни или конечностям, или они подвергаются унижению, то понадобится выбросить по меньшей мере три успеха, чтобы провостоять событиям, послужившим причиной. Если вампир попал под воздействие огня или солнечного света, он должен сделать бросок или сбежать в первобытном ужасе (примерно тоже, что и лисье безумие). Количество успехов, которые необходимо набрать базируется на опасности угрозы. Воздействие света всегда требует трёх успехов.

Дары: вампиры могут обладать Дарами равными Дарам самых высоких рангов. Эти силы – не настоящие «Дары», они только симулируют

уникальные силы вампиров. Также у вампиров нет Ярости или Гносиса, так что они никак не могут прикоснуться к миру духов. Их неживое состояние, кажется, является причиной того, что они ещё более неприсобленны к общению с духами, чем обычные люди.

Силы вамиров обычно направлены на манипуляцию мыслями и чувствами жертвы, а также они могут укрываться в тенях, чтобы незаметно атаковать. Многие из сил хитры и коварны в использовании.

Свободно добавляйте новые силы, подходящие вампирам (обращение в волка, карабкание по стене подобно паукам, сверхъестественная сила и скорость и т.д.). Используйте всё, что кажется подходящим для данного персонажа. **Вампир: Маскарад (Vampire: the Masquerade)** может предоставить вам полное представление о силах вампиров, но играя в **Оборотня,** не чувствуйте себя скованными, используя только перечисленные в этой книге Дары.

Благодаря своей неживой натуре вампиры получают только половину урона (после поглощения) от атак, наносящих ударные повреждения. Также все вампиры имеют способность схожую с Даром: Забытая Вещь, позволяющую им пить кровь людей не оставляя у них никаких воспоминаний об этом.

- **Юные вампиры:** Пиявки, возраст посмертия которых ещё не перевалил за сотню, попадают в эту категорию. Они «тинейджеры» сообщества вампиров, и ещё не до конца раскрыли свои истинные силы и познания. Оборотни куда чаще встречают юных вампиров благодаря нехватке знаний тех о мире вокруг них (и во многих случаях благодаря нехватке инстиктов, подсказавших бы им, что стоит держаться подальше от Гару).

Создание персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 13/9/5, Дополнения 7, Сила Воли 7, Дары 3, Запас крови 10-15.

Предполагаемые атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипуляция 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3.

Предполагаемые способности: Внимательность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Компьютеры 2, Уклонение 3, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 2, Расследование 3, Лидерство 3, Оккультизм 2, Скрытность 2, Хитрость 3.

Предполагаемые Дары: Глаз Кобры, Обострённые чувства, Убеждение, Сопротивление боли, Пристальный взгляд.

Внешний вид: вампиры выглядят как обычные люди, только с холодной, бледной кожей. Гару в форме Люпус обычно сразу признают вамиров. Те пахнут застарелой кровью с лёгким оттенком разложения – без помощи сверхъестественных сил обычный вампир никогда не обманет чутьё оборотня, пытаясь сойти за человека. Также у вампиров нет сердцебиения, им нет нужды дышать (кроме как во время разговора). Многие вампиры стараются одеваться по моде той или иной субкультуры. Довольно легко найти того, кто предпочитает носить шедевры высокой моды, тату, пирсинг или кожанную одежду.

Советы по отыгрышу: юные вампиры наполнены страстями и имеют весьма раздутое самомнение. Они не лезут за словом в карман и способны оскорбить кого угодно максимально обидным способом. Большинство из них никогда до этого не встречали оборотней и могут впасть в панику при одном виде формы Кринос. Те, кто сознаёт опасность ситуации, используют все свои силы и смекалку для того, чтобы скрыться.

- **Древние –** древние верят, что только они правят ночами в своих городах. Эти старые Пиявки как минимум уже три века справляются с вызовами, которые кидает им бессмертие. Они коварны, жестоки и манипулируют всем и вся. Их схемы сложны настолько, что заставляют даже Теневых Лордов ломать головы в досадных попытках разгадать их.

Создание персонажа: Атрибуты 12/9/6, Способности 20/12/8, Дополнения 15, Сила воли 10, Дары 5, Запас крови 20-30.

Предполагаемые атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 5, Манипуляция 6, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 4.

Предполагаемые способности: Внимательность 2, Драка 1, Уклонение 1, Этикет 5, Расследование 5, Лидерство 4, Лингвистика 4, Медицина 2, Фехтование 3, Оккультизм 5, Политика 4, Хитрость 4.

Предполагаемые дары: Глаз Кобры, Бойкий язык, Обострённые чувства, Непроницаемый разум, Убеждение, Сопротивление боли, Перестановка, Пристальный взгляд, Бешенство.

Внешний вид: как и их более юные соплеменники, древние вампиры – ходячие трупы. Точно также тонкий запах разложения смешивается с запахом старой крови. Древние предпочитают носить одежду, напоминающую о тех днях, когда они могли дышать. Однако умные Древние никогда не покажутся на публике иначе, чем в современной одежде (но опять же, некоторые штрихи в ней могут напоминать о днях их молодости).

Советы по отыгрышу: древние вампиры выказывают надменность и высокомерие по отношению к тому, что считают незначащим. Они испытывают вполне понятное почтение к той опасности, которую представляет даже один оборотень в отношении их немёртвой плоти, поэтому лишь немногие из них открыто провоцируют Гару. Большая часть хотчет использовать Гару в своей маккиавеллиевских схемах, и зачастую их действия достигают большего успеха, чем Гару готовы признать. Древние обычно распространяют своих агентов в инфраструктуре города (городская мэрия, полицейский департамент, архивное бюро, сообщество юных вампиров и т.д.), и могут использовать эти контакты, чтобы избегать прямых встреч со своими врагами.

Маги

Маги – это люди с совершенно нормальным обликом, обладающие способностью изменять реальность прямым воздействием своей воли. Каждый маг использует свои силы тем способом, который считает наиболее подходящим, что легко приводит к конфликту с оборотнями.

Многие Гару считают, что маги узурпируют силу творения, принадлежащую по праву Гее. Они также считают, что та универсальная и могущественная сила, которой владеют маги, по праву рождения принадлежит одним Целестинам, и предпочли бы, чтобы тщеславные маги были наказаны по всей строгости. Тот факт, что некоторые маги предпринимают попытки пробраться в каэрны Гару для добычи духовной энергии (более чем серьёзно осушая их в процессе) отнюдь не улучшает отношения к ним со стороны Гару.

Маги практикуют огромное количество традиционных методов. Некоторые используют ритуальные стили, взывая о помощи к могущественным духам, другие же используют более формальные шаманистские системы. Некоторые безумные маги вообще не используют постоянного метода концентрации и представляют такую же опасность как вильдовый Вихрь или Бредущий по Узлам (Nexus Crawler). Очень немногие Гару имеют родичей среди магов (и этих родичей тоже мало). Магам-родичам доверяют куда больше, чем другим магам, но от них требуют оказывать помощь Гару и выказывать уважение к нуждам Народа Гару.

Некоторые пугающие маги служат разложению и разрушению. Многие из них страдают слабохарактерностью, и потому их путь наслаждения ведёт прямиком к проклятию. Между тем испуганные или разозлённые, они превращаются в серьёзных противников. Многие заключают пакты с могущественными Бейнами, и могут призывать их. Некоторые из них также могут создавать фомори и использовать их в качестве солдат в борьбе с врагами. Когда оборотни находят одного из этих искажённых магов, в попытке убить его они не остановятся ни перед чем.

Маги боятся некой карающей силы, которая наказывает их, когда они становятся слишком надменными и чересчур гордятся своими силами. Маги, признающие и уважающие эту силу, используют магию тонко и незаметно. Те же, кто предпочитает кричащие и яркие эффекты (особенно в людных местах, где многие люди могут заметить их), часто страдают от таинственных ран. Гару же считают, что это просто рука Геи (или Вивер) принуждает их вести себя хорошо.

Дары: маги управляют широким и универсальным рядом сил, непохожих ни на одну из тех, что принадлежат сильным духам. Использование Даров как эквивалента магии довольно проблематично, если брать в расчёт эту универсальность. Маги предпочитают строить свои силы на базе одной или нескольких сфер влияния. Внутри этих сфер, маг может предпринять что угодно, если выбросит достаточное количество успехов на броске магии. (Сложность варьируется от пяти до восьми, в зависимости от масштаба эффекта). Небольшие эффекты требуют только одного успеха. Заметные эффекты требуют двух успехов, а могущественные эффекты, которые могут сильно повредить или убить цель требуют трёх успехов. Четыре успеха позволяют магу воздействовать сразу на несколько целей, а пять и больше дадут беспрецедентный результат. Эффект часто принимает форму инцидента или случайности. Маг может сделать эффект заметным, но пострадает от ответной реакции в виде уровня непоглощаемые летальных повреждений за ход. При провале, он получает один уровень аггравированных повреждений за каждую выброшенную 1-цу, и может исчезнуть в другом измерении на достаточно долгий срок.

Магия не наносит аггравированных повреждений, если только атака не принимает форму огня, электричества, ядовитых отходов, серебра или чистой магической энерги. (Последнее почти всегда вызывает обратную реакцию для мага).

Как правило, маги имеют доступ к одной или двум из следующих сфер: Духи (могут входить в Умбру и командовать духами), Элементы (могут

управлять землёй, огнём, воздухом и водой), Энтропия (управление судьбой, разложением или удачей), Путешествия (телепортация или полёт), Гадание (видеть отдалённые места, прошлое и будущее), Жизнь (могут превращать себя или других, лечить себя и других). Спокойно добавляйте другие сферы, если это кажется вам подходящим.

- **Шаман –** приходится Родичем Гару, и всегда оказывает помощь, если у него есть такая возможность (или обязанность), но даже его кровная связь не может преодолеть того предубеждения, которое старшие питают к его роду. Немногие Гару крайних взглядов верят в то, что человеческие маги, практикующие шаманство или любую другую природно-ориентированную магию, стараются украсть силу, принадлежащую им, избранным Геей, по праву, путём простого копирования.

Создание персонажа: Атрибуты 8/6/4, Способности 15/10/5, Дополнения 10, Сила Воли 8, Запас кубиков на Магию: 5.

Предполагаемые атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 3, Смекалка 3.

Предполагаемые способности: Внимательность 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Загадки 3, Этикет (Духи) 4, Экспрессия 3, Лингвистика 1, Медицина 2, Фехтование 1, Оккультизм 5, Ритуалы 4.

Предполагаемые магические Сферы: Духи, Гадание, Жизнь.

Внешний вид: родич Уктена, её тёмная кожа и креольский акцент выдают в ней уроженку Луизианы. В большинстве случаев она предпочитает сливаться с окружающей средой, а не выделяться. Однако, готовясь к свершению ритуала, она может сделать акцент на театральных эффектах, украшая себя ритуальными знаками (цилиндр, бутылка виски, трость и смокинг).

Советы по отыгрышу: она посвящена в секреты Вуду, но также на словах поддерживает тотемы оборотней (по крайней мере, когда родственники поблизости). Она дружелюбна, если только у неё нет причины

не быть таковой. Обращение, которым её удостаивают старшие оборотни, почти убило в ней дочернее почтение, и потребуются серьёзные усилия всей стаи, чтобы переубедить её в том, что им можно доверять.

- **Осквернитель –** это маг, чьи амбиции и жажда власти заставляют его искать сотрудничества с тёмными созданиями. Он действует осторожно, предпочитая не бросать прямой вызов врагам. Вместо этого, он ищет тех, кто мучим сильными страстями и желаниями, и он помогает удовлетворить эти желания – за большую цену. Собственную душу он уже отдал своему тёмному хозяину, а заманивать чужие – это часть их сделки. К несчастью, он не слишком-то доволен этим обменом. Он получил то, что хотел, но теперь находится в виртуальном рабстве. Осквернитель жертвует своей свободой ради нескольких безделушек и капельки власти (тогда как сейчас он понимает, что мог бы получить её самостоятельно) и, понятное дело, ему горько от этого.

Осквернитель осознаёт, что нажил себе заклятых врагов самой своей сущностью. Он окружает себя последователями и приспешниками, кем угодно, кто может служить щитом против недоброжелателей, способных разрушить его планы и убить его самого. К счастью, хозяин предоставил ему несколько видов защиты. Один из этих видов – стая послушных фомори, которые идут за ним, если он предоставляет им постоянную долю свежей человеческой плоти.

Создание персонажа: Атрибуты 9/7/5, Способности 16/12/8, Дополнения 10, Сила воли 6, Запас кубиков для Магии: 6.

Предполагаемые атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4, Обаяние 5, Манипуляция 5, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3.

Предполагаемые способности: Внимательности 2, Уклонение 2, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Экспрессия 3, Запугивание 2, Расследование 2, Лидерство 2, Фехтование 2, Оккультизм 3, Исполнение 2, Ритуалы 3, Хитрость 4.

Предполагаемые Сферы Магии: Гадание, Энтропия, Духи.

Внешний вид: безупречность во всём и всегда. Он поддерживает стерильный образ, чтобы впечатлить тех, кого встречает на своём пути. Предпочитает белый костюм-тройку от Перри Эллис.

Советы по отыгрышу: Осквернитель жалеет о своём былом решении, но горечь соалений только уводит его всё дальше в бездну. Предчувствие собственного конца лишь заставляет его вести остальных по тому же пути, в напрасной надежде, что это каким-то образом облегчит его судьбу в тот момент, когда хозяин придёт за его душой. Он всегда гладко говорит, старательно не упуская ни одной детали. Он не похож на скользкого продавца машин, он ведёт себя с неподдельным дружелюбием и участием – пока не получает того, что хочет.

Ходячие мертвецы

После появления Красной Звезды, многое обернулось к худшему. И примером тому служит появление других ходячих мертвецов, помимо вампиров. Обычные трупы поднимаются из могил и действуют в соответствии со своей целью (некоторые из них, похоже, ничего не могут поделать с жизнью своего оживлённого тела). Знающие Безмолвные Странники говорят, что злые духи мёртвых каким-то образом проникают в земли живых и занимают собственные тела, но никто точно в этом не уверен.

Некоторые из них заражены Вирмом, но, кажется, реальная злоба и разрушительность этих оживших духов не соотвествует той, которая могла бы быть. Так как призраки не являются духами Триады (все три силы которой привязаны к миру живых), то сложно судить о том, как кто-либо из них будет действовать или реагировать на применение обычного Дара.

Все ходячие мертвецы следуют своей цели или чему-то такому, и не терпят преград на пути к ней. Поскольку они могут перенести огромные повреждения без потери способности передвигаться, и способны вылечить

самые тяжёлые раны за короткий период времени, они могут быть действительно большой угрозой для стаи оборотней.

В некоторых случаях наилучшим возможным решением будет поиск того, что хочет мертвец, поскольку он покинет мир живых, как только получит то, что хочет. К несчастью, целе большинства отнюдь не так легко достигнуть, и эти цели могут быть не по нутру многим Гару, если уж на то пошло. (Хотя трудно сказать наперёд; ходячие мертвецы могут пожелать принести смерть сотням и тысячам людей, что определённо вызовет симпатию у Красных Когтей.) Суть в том, что многие Гару считают ходячих мертвецов отклонением, которое нужно исправить как быстро, так только возможно. Оборотни просто не могут принять комологию, в которой существуют такие вещи, как ходячие мертвецы.

Дары: у ходячих мертвецов обычно нет особых эзотерических сил. Они, как правило, сверхъественно сильны, крепки и быстры, некоторые также обладают ментальными силами, позволяющими выглядеть живыми. Они активируют свои способности при помощи Пафоса (форма духовной энергии сродни Гносису). Они также могут потратить пункт Пафоса для того, чтобы восстановить один уровень здоровья. Ходячие мертвецы получают Пафос, преследуя свои цели, так что их почти невозможно остановить в этом процессе.

- **Привидение:** дух, вселившийся в этот труп, когда-то принадлежал молодой женшине, убитой (вместе со своим женихом), во время похода. Она помнит стаю воющих людей-чудовищ, которые, ворвавшись в кемпинг, разорвали на куски двух беззащитных жертв, после того как их расчленили. Она не смогла вернуться в своё собственное тело, но это и неважно до тех пор, пока она может нести смерть монстрам, убившем её.

Создание персонажа: Аттрибуты 9/6/3, Способности 13/9/5, Дополнения 3, Сила Воли 8, Пафос 10.

Предполагаемые атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4, Харизма 2, Манипулия 2, Внешность 2, Воприятие 2, Интеллект 3, Смекалка 4.

Предполагаемые способности: Внимательность 3, Рукопашный бой 4, Компьютер 2, Уклонение 4, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 2, Расследование 2, Оккультизм 1, Скрытность 3, Выживание 3.

Предполагаемые Дары: она получает три автоматических успеха на любом броске, базирующемся на Силе (включая урон), и её удар наносит летальные повреждения. Она может потратить пункт Силы Воли и получить три дополнительных действия в ход, также у неё есть три дополнительных кубика на поглощение (и она может поглощать аггравированные повреждения). У неё 10 уровней здоровья, и нет штрафов от ран, пока она достигает последнего уровня (в этом случае она падает и не может двигаться, пока не вылечит повреждения, или её тело считается разрушенным). Также у неё есть Дары: Мыслеречь, Погружение в сон и Творения Разума.

Внешний вид: у неё изможднное и опустошённое лицо и ломкие светлые волосы, которые, похоже, не мыли со времени исхода из могилы. Она носит одежду, украденную из комиссионки и, похоже, так до конца и не отстиранную. В городе она сливается с популяцией бездомных.

Советы по отыгрышу: её цель найти и убить тех монстров, что оборвали её жизнь и жизнь её возлюбленного. К несчастью, она не может отличить Гару в форме Кринос, так что с удовлетворением перебьёт любую стаю оборотней. Если она упустит добычу, то будет пытаться подготовиться к неизбежной встрече и использует всё отведённое время для того, чтобы проникать в их сны и насылать видения преступлений, совершённых над ней.

Несчастливые

Многие сверхъестественные существа бродят по Земле, но многие из них испытывают тяжёлые времена. Ужасный шторм свирепствовал на их землях и разрушил их спокойные небеса, неся смерть своей силой, способной

рвать плоть и ломать кости. Те немногие оборотни, что могут путешествовать в Тёмной Умбре, делают это редко – в свете последних изменений.

Феи

Феи – это духи природы, появившиеся благодаря воображению людей. Они – островки чистоты в мире дикости. В нынешние времена, когда Вивер сковывает ума людей, а Вирм отравляет их сны, всё ещё остаётся немного тихих мест. Только Фианна могут претендовать на то, что имеют какие-то сведения о феях, и их росказни практически не имеют смысла для других племён.

Духи

Не все духи Теллуриана дружелюбно относятся к Гару. Многие из них представляют опасность. Самые очевидные кандидаты во враги – это Бейны, но даже дети Вильда не всегда по-доброму относятся к Гару.

Вивер

Мириады детей Вивер, населяющие ответвления лабиринтов Узорной Паутины, в основном служат усилению власти Вивер над реальностью. Большинство духов Вивер выглядят как арахниды или имеют геометрически точные формы и узоры.

Бейны – самые часто встречающиеся враги Гару, но духи Вивер куда опаснее. Они воплощение стазиса и несут его повсюду, куда только могут. Все духи Вивер имеют Чары: Укрепление реальности.

Стазисный Вектор

Стазисные векторы появились только в последнее время, и те Гару, что встретили их и смогли выжить, желали бы, чтобы они оставались там, откуда

пришли. На данный момент лишь несколько зашли так далеко, но в будущем ожидается появление большего количества.

Стазисный Вектор заставляет всё вокруг себя принимать застывшее положение. Таким образом, чем дольше он работает в этом месте, тем сложнее менять окружающее простанство. Векторов привлекают места и существо тяготеющие к Вильду. Они появляются при сильном разрушении Теллуриана. Они посланы для того, чтобы остановить проблему и затянуть повреждение в Завесе или ткани реальности.

Стазисные векторы – геомиды, что означает, что они принимают форму геометрически совершенной фигуры. Эта фома обладает невероятной сложностью и медленно движется, отфильтровывая все проявления хаоса в непосредственной близости. Его запах можно определить только как полное отсутствие какого-либо опазновательного аромата. По сути, использование его Чар ведёт к тому, что из поражённой зоны исчезают все запахи (поскольку запахи только загрязняют воздух). Если Гару говорят об абсолютной стерильности от запахов, они имеют в виду Вектор или что-то, чего он коснулся.

Стазисные Векторы обычно используют Охотничьих Пауков или других, приспособленных к атаке, духов Вивер. Они замораживают всё вокруг, и пауки уничтожают то, что послужило причиной разрыва. Как только разрыв затянут, и его причина устранена, они уходят.

Сила воли 10, Ярость 6, Гносис 10, Эссенция 26.

Чары: Чувство Тропы, Застывание, Материализация, Укрепление реальности, Стазис.

- **Стазис:** Стазисный вектор – это воплощение понятия «неизменности» в мире духов. Распространяя своё влияние на определённое место, он в буквальном смысле останавливает всё в зоне своего действия.

Стазис может помешать использованию других сверхъестественных сил (или же дух может выборочно воздействовать на каждую из них). Такие силы просто не срабатывают или диактивируются, становясь недоступными

на количество ходов равное количеству успехов на броске Силы Воли у духа (сложность равна Силе Воли жертвы). Если Стазисный Вектор не выбрасывает ни одного успеха, то ему не удаётся прекратить действие силы.

При успешном броске Гносиса (сложность равна 8-ми), эти Чары могут принудить всех созданий в радиусе 30-ти футов (~ 9м) вернуться в их природную форму (Гару принимает форму своей породы, духи-перевёртыши принимают свою истинную форму и т.д.). Эти Чары также отменяют действие Даров, способных менять форму Гару (например, Дар Сприггана). В этом случае действие Чар длится в течение одного хода.

Вектор может использовать эти Чары для увеличения уровня Барьера до 10-ти с помощью броска Силы Воли. Уровень Барьера повышается на один за каждые два успеха, и эффект длится в течение сцены.

Наконец, тратя один пункт Эссенции в час, Стазисный Вектор может убрать все несовершенства, признаки разложения и беспорядка вокруг себя. Останавливается рост травы и деревьев, стихает ветер, а живые существа впадают в спячку. В Умбре Вектор сплетает возрастающую паутину стазиса вокруг себя, и всё, что в неё попадает, теряет возможность изменяться как в хорошую, так и плохую сторону. Каждый час захваченная территория распространяется дальше (по решению Рассказчика). За каждые два часа поддерживаемого эффекта, уровень Барьера возрастает на один. После того как Стазисный Вектор перестаёт поддерживать силу, его уровень уменьшается на половину каждый день (стоимость эффекта в час).

Узорные пауки

Узорные пауки – это многочисленные и, как правило, бессчётные слуги Ткачихи. Они непрерывно ткут и поддерживают растущую Узорную Паутину. Будучи в первую очередь рабочими, они также известны тем, что набрасываются всем скопом на того, кто атакует Узорную Паутину, и замуровывают его там навечно.

Ткачихе служат и многие другие паукообразные духи, и все они живут в Узорной Паутине. У каждого есть своя особая задача, над которой он работает, забывая про всё остальное. Они все стараются разобраться с беспорядком и покончить с ним.

Сила Воли 6, Ярость 4, Гносис 6, Эссенция 16.

Чары: Застывание, Укрепление реальности.

Паук-охотник

Ткачихе часто требуются эффективные убийцы, и для таких целей были созданы Пауки-охотники. Они выглядят как механические создания с большим количеством конечностей, выплавленные из чёрной стали. Восемь горящих голубым электрическим светом глаз дают Пауку-охотнику обзор в 360 градусов. Почти половина его конечностей снабжена оружием, таким как мономолекулярные лезвия, лазеры, огнемёты, снайперские винтовки и гарпуны. Проще говоря, они могут использовать любое вообразимое технологическое оружие. Они пахнут свежим маслом и раскалённым металлом.

Пауки-охотники всегда работают стаями по два, три, пять или семь штук. У каждой группы есть один мозговой центр, позволяющий идеально скоординировать действия каждого из охотников. Участие такой стаи в бою – неприятное и тревожное зрелище, поскольку пауки совершают совместные атаки в полной тишине.

Сила Воли 8, Ярость 10, Гносис 6, Эссенция 24.

Чары: Выстрел (разряды молний), Материализация, Укрепление реальности, Слежка.

Вильд

Вильдлинги – это дети Вильда. Большинство из них предпочитает находиться в Глубокой Умбре, где Ткачиха не сможет заточить их хаотическую природу в застывшую Узорную Паутину. Вильдлинги обычно

выглядят как вечно изменяющиеся водовороты странной материи и энергии. Их запах без конца меняется в диапазоне от самой гнусной вони, которую только можно вообразить, до острого запаха озона.

Все Вильдлинги могут использовать Чары: Разрыв реальности, что делает их очень опасными, когда они находятся поблизости или на Земле. Не считая почитающих Вильду, очень немногие оборотни были бы счастливы встретиться с этими капризными духами.

Вихрь

Вихри – одни из самых мощных Вильдлингов. Гару и схожие духи боятся и уважают их, и предпочитают избегать, где только возможно. Вихри представляют собой перманентный взрыв твёрдой, жидкой и газообразной материи с горящей плазмой, кружащие и сплетающиеся в вечном движении. Если долго смотреть на Вихрь, то можно заработать головную боль и галлюцинации.

Раньше Вихри часто появлялись в физическом мире, но с тех пор, как Вивер укрепила свои права над реальностью, они отправились в Глубокую Умбру. Они капризны, непредсказуемые и совершенно чуждые на вид.

Вихрь воплощает все способности и возможности. По существу он наносит непглощаемый аггравированный урон.

Сила воли 8, Ярость 8, Гносис 10, Эссенция 26.

Чары: Чувство Тропы, Разрыв Реальности, Дизориентация, Материализация, Реформация, Превращение.

Меньшие Вильдлинги

Меньшие Вильдлинги не обладают ни силой, ни чуждостью Вихрей. Но даже эти духи очень опасны и непредсказуемы. Случаются, что они не отказывают оборотням в помощи и руководстве, но почти всегда требуют свою цену (и зачастую оборотни не могут её понять).

Даже если Меньшие Вильдлинги соглашаются на сделку, они не всегда выполняют её условия. Известно, что младшие Вильдлинги, заключавшие сделки с Гару, сбивали их с пути (и приводили их в Ямы или к логовам могущественных Бэйнов), часто с целью добиться чего-либо от оборотней. Ни при каких обстоятельствах Гару не должен верить Младшим Вильдлингам.

У Младших Вильдлингов изменчивая, туманная ворма, и часто кажется, что они имеют только наполовину физическую форму. Как и у Вихрей, из запах может меняться от отвратительной вони до острого озонного или приторно-сладкого запаха.

Сила Воли 4, Ярость 7, Гносис 6, Эссенция 40.

Чары: Чувство Тропы, Разрыв Реальности, Материализация, Превращение.

Вирм

Бэйны – это злые духи-приспешники Вирма. Они принимают бессчётное количество форм, так как разрушение, обман и развращение принимают множество форм в мире. Некоторые Бэйны – это аватары или персонификации, таких вещей, как ненависть, болезнь или убийство, другие же – просто случайные разрушительные сущности. Бэйны вероятно самые страшные и многочисленные враги Гару.

Все Бэйны – это чистый Вирм, и разрушение – единственный способ очистить область их влияния. Бэйнов привлекают тёмные, разрушительные импульсы и эмоции, они соираются там, где эти эмоции преобладают. Их присутствие очищает и усиливает эти эмоции, но они не являются прямой причиной подобных вещей. Бэйны питаются деструктивными и развращающими эмоциями, но они используют свою энергию для того, чтобы зародить ещё более сильные чувства в окружающих людях.

Бэйны материализуются в ужасающих формах, которые производят на людей эффект, схожий с Деллириумом. Некоторые находят удовольствие в

принимание наиболее пугающих и отвратительных форм, старясь вызвать как можно больший страх.

У большинства Бэйнов есть Чары: Одержимость, а также специфический набор сил, базирующийся на концепте, который они собой воплощают. К примеру, дух убийцы может иметь Чары: Выстрел или Разложение. Силы сильно меняются от Бэйна к Бэйну. Некоторые могут контролировать или вызывать эмоции, у других же есть способность делать людей временно иммунными к Делириуму (позволяя им сталкиваться с оборотнями). Часть из них также имеет способность распространять разложение через Теллуриан. Многие Бэйны предпочитают заставлять людей действовать за себя, нежели работать самостоятельно. Также для Бэйна проще поощрять и направлять тех людей, что уже не раз заключали сделки со своей собственной совестью, чем контролировать кого-то с твёрдыми установками относительно добра и зла.

Рассказчику стоить дать волю воображению при описании Бэйнов, поскольку их силы отражают концепт грехов, которые они представляют. Силы Бэйнов должна иметь какой-либо механизм активации, такой как трата Эссенции или бросок Гносиса. Большинство Бэйнов обладают силами, сфокусированными на разложении или мутациях и оборотни, сражающиеся с ними, рискуют как телом, так и душой.

Легко попасть в ловушку предрассудков и начать приписывать все людские грехи Бэйнам – не делайте так. Бэйны лишь ищут зло, которое и так уже существует, и стараются сделать его ещё хуже. Они скорее паразиты и лучше работают, вытягивая наружу то, что уже было испорчено, чем создавая зло с самого начала и целиком. Большинство Бэйнов просто не способны к той изобретательной жестокости, какой славятся люди.

Бредущий по Узлам

Среди миньонов Вирма нет ни одного, столь же пугающего и могущественного, как ужасный Бредущий по Узлам. Некоторые Теурги

верят, что эта чуждая сущность родом отнюдь не из знакомой нам реальности. Одно только присутствие Бредущего разъедает и искажает саму ткань реальности. В своём естественном состоянии Бредущий проявляется как чёрная рябь в воздухе, звучит как вибрирующее гудение, отдаётся мурашками на коже, будто кто-то провёл ногтями по классной доске и издаёт миазмы, напоминающие запах ракового отделения в больнице. В случае надобности он может появиться в любой отвратительной и пугающей форме аватара Вирма.

Бредущих по Узлам до некоторой степени можно считать разумными. Хотя они осознают себя, их мыслительный процесс является совершенно чуждым – даже для слуги Вирма. Другим миньонам не по себе рядом с Бредущим, и при обычных обстоятельствах они избегают его. Участвуя в битвах, Бредущие редко используют тактики, производящие впечатление здравого смысла, также они не часто используют «логические» приёмы. Только этот факт может помочь оборотням спастить от Бредущих по Узлам. Бредущие представлют собой силы природы. И они имеют больше общего с торнадо и землетрясениями, нежели с остальными Бэйнами.

При возможности выбора, Бредущие по Узлам предпочитают по-настоящему злобные, отталкивающие и пугающие формы. При виде них люди в первую очередь бегут в страхе, как если бы на них воздействовал Делириум. Увидев подобную тварь в первый раз, игрок Гару также должен сделать бросок Силы Воли, иначе его персонаж впадёт в лисье безумие. Бредущий весь ощетинивается дополнительными отростками и оружием, включая рты с несколькими рядами острых игольчатых зубов и дополнительные конечности, покрытые ядовитыми колючками.

Сила воли 6, Ярость 10, Гносис 10, Эссенция 26

Чары: Чувство Тропы, Материализация (что даёт 12 уровней здоровья), Реформация, Искажение Реальности.

Искажение реальности: порождение чистой энтропии, Бредущий по Узлам может изменить реальность при успешном броске Силы Воли

(сложность 7). Один успех позволяет совершить небольшое изменение – может создать туманную, размытую иллюзию, зажечь небольшой огонь, изменить персональные черты, или понизить температуру в небольшой области.

При трёх успехах Бредущий может коренным образом изменить окружающее пространство или особые объекты. Эти изменения включают в себя, например, превращение каменного пола в вязкую жидкость, трансмутирования любого стального объекта в серебро, превращение вражеского пота в разъедающую кислоту, создание иллюзии, влияющей на, по крайней мере, два чувства, или полное затемнение территории. Бредущий также может метать сгустки чистой энтропийной энергии, наносящие три кубика аггравированного урона (необходим бросок Силы Воли для атаки, используются модификаторы для обычного дистанционного боя).

Выкидывание Бредущим пяти успехов представляет собой по-настоящему эффектное зрелище. Он может превратить кости жертвы в массу гнилого болотного дерева, стереть само лицо жертвы (и все органы чувств), или перепутать их странным образом, создать полную иллюзию, воздействующую на все органы чувств, или превратить всё в пределах пространства, размером с комнату в серебро. Энтропические удары на этом уровне наносят шесть кубиков аггравированного урона.

Психомахии

Психомахии – это духи, для которых страх, ужас и кошмары являются настоящей амброзией. Эти Бэйны ищут отвратительных и развращённых индивидуалистов и овладевают ими, призывая их поступать в соответствии со своими примитивными желаниями и тёмными фантазиями. Психомахия не может вселиться в любое доступное тело и развратить его, но он легко может воздействовать на уже развращённого человека, и заполучить его, просто дав небольшой толчок.

Их физические проявления всегда выглядят крайне злобно. Они оснащены лезвиями, когтями, скальпелями, клешнями и другими инструментами, способными причинить боль и убить. Психомахии пахнут смертью, гневом и ненавистью, разбавленными миазмами искажённой ярости.

Сила Воли 7, Ярость10, Гносис 8, Эссенция 25 (+1 за каждую жертву, убитую его носителем, но не самим Психомахией).

Чары: Чувство Тропы, Разложение, Материализация, Одержимость.

Костяки (Scrags)

Костяки являются одной из рас Бэйнов-воинов, служащих Вирму. Они монстры, наполненные неудержимой яростью и жестокостью, служающие в качестве солдатов, а не развратителей. В Умбре они выглядят как полу-материальные, омерзительные духи с бритвенно-острыми когтями и клыками. Костяки на половину четвероногие, и передвигаются ссутулившись. Причём эта манера нисколько не затрудняет их передвижение.

Костяки любят убивать. Они по самой своей сути духи убийц. Они существуют ради того момента, когда их жертва испускает дух, и наслаждаются её страданиями и кровавым хаосом, которые устраивают. Стаи Костяков часто впадают в бешенство во время убийств и расчленений тел, или реализуют своё тёмное чувство юмора засчёт своих жертв.

Костяки появляются в реальном мире странным способом. Костяки не могут просто преодолеть Завесу, вместо этого они должны найти переносчика и вселиться в него. Если только Костяк каким-либо образом не оказывается изгнанным (например, в результате экзорцизма), жертва трансформируется в Костяк в реальном мире в течение 48 часов. С изначального вселения и до конечной трансформации переносчик постепенно приобретает особенности Костяка, включая его асоциальные привычки, отвратительные склонности, скверный и жестокий характер и начинает испытывать тягу к сырому, истекающему кровью, алому мясу. По

прошествие 48-ми часов, происходит полная физическая трансформация. Переносчик становится тощим и измождённым, его кожа – серой, у него отрастают бритвенно-острые когти и клыки и от него идёт запах аммиака и крови. Как только Костяк покидает тело (по каким-либо причинам), переносчик возвращается к обычному виду и ему приходится разбираться с последствиями бойни, устроенной не им. (И что ещё хуже, он сохраняет все воспоминания о своих действиях).

Сила Воли 6, Ярость 10, Гносис 4, Эссенция 20.

Чары: Вызов Безумия, Одержимость.

Человеческие организации

В течение всей своей истории человечество интересовалось всем неизведанным, отличающимся от него, монструозным и странным. В зависимости от того, что человек находит, и от цели, с которой он это ищет, он либо изучает эту странность, либо разрушает её.

Фанатики (Вдохновлённые)

В последние годы – после появления Красной Звезды и прочих страшных предзнаменований – появились люди вооружённые пылающим оружием и имунные к Делириуму. Гару точно не знают, кем являются эти люди. Это не маги и не Родичи, и, кажется, они пугают оборотней точно так же, как оборотни пугают их. В целом, несмотря на свою необычную природу, они похоже не видят разницы между различными сверхъестественными существами. Гару считают, что в будущем эта ситуация изменится – если у мира ещё есть будущее.

Эти охотники обычно появляются рядом с фомори, Танцорами Чёрной Спирали или другими слугами Вирма (иногда в те моменты, когда Танцоры сражаются с Гару, или даже когда Танцоры просто идут по своим делам). Чтобы не было причиной их появления, охотники действуют с редкой решительностью. Они сражаются с встретившимися монстрами иногда успешно, но зачастую проигрывают. В некоторых, куда более редких

случаях, они атакуют Гару – как правило, в городах, когда те нападает на людей без видимых причин, впрочем, временами такое случается и в глуши.

Гару не знают, что означает появление таких охотников, но большинтсво соглашается с тем, что эти необычные люди должны являть собой некий знак грядущего Апокалипсиса или чего-то подобного. Некоторые фаталисты среди Народов верят в то, что Гея могла выбрать этих существ, чтобы они заменили Гару, но их диссидентские голоса тонут в ропоте порицания или игнорируются. Большинство оборотней даже не знают об этой новой опасной породе людей.

Дары: у Фанатиков редко бывает больше двух-трёх сил, и некоторые из них действуют точно так же эквивалентные Дары. У большинства есть особая Черта Убеждённость, рейтинг которой, как правило, колеблется от трёх до шести пунктов, но у некоторых она достигает 10-ти (только самые опытные и опасные фанатики могут набрать столько). Фанатики могут потратить свою Убеждённость на то, чтобы игнорировать Делириум, иллюзии и ментальный контроль, а также все основанные на влиянии на разум Дары или Чары. Вдобавок они могут почувствовать необычную природу Гару или увидеть Бейнов, завладевших людьми (впрочем, они не могут увидеть Умбру).

Некоторые фанатики могут потратить свою Убеждённость и препятстсвовать действию сверхъестественных сил. (Сделайте состязательный бросок Силы Воли фанатика против Силы Воли цели). За каждый успех сверх успехов цели, цель неспособна использовать Дары, Чары, либо другие силы в течение одного хода. Тем не менее, цель все ещё может сменить форму как при естественных условиях.

Некоторые другие фанатики могут потратить Убеждённость на то, чтобы заставить какой-либо объект (обычно оружия) загореться огнём и наносить аггравированные повреждения. Это пламя невидимо для других людей, но очень болезненно для Гару. Такое оружие наносит дополнительный кубик повреждений.

Наиболее часто встречающаяся способность позволяет фанатикам каким-либо образом пометить сверхъестественное существо, позволяя тем самым проследить за ним до самого логова. Сделайте бросок Силы Воли (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех позволяет фанатику один день следить за Гару. Если необходима трата Ярости или Гносиса, потратьте Убеждение или сделайте бросок Силы Воли.

В этом плане вам подойдут любые Дары, отменяющие сверхъестественные силы, предоставляющие защиту или позволяющие повысить сенсорную чувствительность. Ни у одного фанатика нет способности Почувствовать Змея, Вильд или Ткачиху. Они слепы по отношению к Триаде, и сражаются только с теми, кто наносит вред людям.

Правительство

Нет ничего удивительного в том, что разнообразные правительственные отделения по всему мире открывают департаменты, изучающие аномальные феномены (читай, «события, сверхъестественного происхождения»). Впрочем, большинство из этих департаментов так и не добираются до истины. Они фокусируются на изучении психонических сил, таких как экстрасенсорное восприятие, телекинез и контроль мозга. В целом немногие члены правительства располагают хоть мало-мальской информацией о сверхъестественном, так что Завеса остаётся нетронутой.

Одно из таких отделений – это Отдел по особым делам ФБР (ООД). В ранних пятидесятых Чарльз Хорнер (старый федеральный агент) и доктор Эмиль Зотос (личный психиатор Дж. Эдгара Хувера и член Стратегического Психологического Совета Армии) убедили Хувера в существовании сверхъестественных существ. Они предложили создать полу-автономный департамент ФБР для их изучения. Зимой 1952-го года открылся Отдел по особым делам.

В первое время секретный департамент процветал. Но после конца 50-х последние президенты не посчитали необходимым дальнейшее

финансирование ООД, и он сильно уменьшился в размерах. Причиной недостатка финансирования стали как сложность убеждения политиков в необходимости финансирования паранормальных исследований, так и некоторые сложности, с которыми департаменту пришлось справляться (например, полное нервное истощение последнего директора в 1993).

В последние годы возросло число рапортов о случаях сверхъестественной активности – начиная от мёртвых, поднимающихся из могил, до, как минимум, одного человека, пришедшего на прямой эфир телевидения с целью продемонстрировать свои паранормальные силы и рассказать аудитории о существовании сверхъестественных тайных организаций, контролирующих мировое правительство. Не желая афишировать эти сведения, несколько конгрессментов (под предводительством сенатора Джесси Т. Грюббхольба) занялись секретной поддежкой и финансированием ООД. На сегодняшний день ООД находится в лучшем состоянии за последнии 30 лет, хотя все ещё не достиг той же эффективности, что и в его лучшие годы в 50-х.

Оперативники ООД знают о существовании оборотней, духов и вампиров и разрабатывают подходящие контрмеры для каждого. Так они могут от случая к случаю использовать огнемёты, серебряные пули, колы из дерева и прочее странное оружие. Агенты могут запрашивать (и ожидать удовлетворения запроса) самые тяжёлые типы огнестрельного вооружения, когда это необходимо.

«Люди в чёрном» ООД иследуют постоянно увеличивающееся количество сведений о сверхъестественной активности, и по возможности пытаются с ней разобраться. Благодаря прошлому опыту, в ООД с большой аккуратностью относятся к типичной человеческой реакции на Делириум, и просматривают новости и полицейские рапорты сходных случаев.

- **Правительственный агент:** агенты могут состоять в любом из отделений «царства аббревиатур» (АНБ (агенство национальной безопасности – прим. переводчика), ЦРУ, ФБР). Эти агенты не обязательно

состоят в ООД, поскольку странные дела, которые они расследуют, могут просто попасть под их юрисдикцию. Агенты обычно работают в группе из двух и больше людей, и, как правило, серьёзно относятся к резервному копированию и контакту с властями.

Создание персонажа: Аттрибуты 7/5/4, Способности 12/8/5, Дополнения 7, Сила Воли 6.

Предполагаемые аттрибуты: Силы 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Харизма 3, Манипуляция 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3.

Предполагаемые способности: Внимательность 2, Атлетика 1, Рукопашная 1, Компьютеры 1, Уклонение 1, Вождение 2, Экспрессия 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 2, Расследование 3, Законы 3, Лидерство 2, Скрытность 2, Хитрость 1, Научные 1.

Образ: правительственные агенты - всегда чисто выбритые и хорошо одетые. Они, как правило, носят тёмные костюмы и очки-авиаторы максимального размера для большей солидности.

Советы по отыгрышу: правительственные агенты выглядят эффектно и даже обходительно. Это полицейский офицер с широким спектром возможностей, и они не боятся использовать эти возможности, если это разрешено. Агент будет пытаться взять ситуацию под контроль настолько быстро, насколько это возможно, стараясь избегать суеты. Подобное не всегда возможно, поскольку местные власти с раздутым самомнением могут им препятствовать.

Корпорации

В большинстве случаев корпорации относятся к Гару нейтрально, либо являются случайными врагами. Разумеется, серьёзное загрязнение Геи – это непростительно, но они игнорируют все духовные последствия этих разрушений (не то, чтобы это помогло им самим избежать проблем). В лучшем случае они глупцы. В худшем – жадные оппортунисты.

Правления корпораций служат Ткачихе или Вирму, или в большинстве случаев им обоим, не подозревая об этом. Гару должны исправить все разрушения, производимые корпорациями, и остановить опустошения. Но поскольку скорость индустриализации всё больше возрастает, задача может показаться такой же невыполнимой, как попытка Кнуда Великого повелевать волнами (известная легенда о датском короле, показавшем льстецам, что правителям не всё под силу – прим. переводчика).

Корпорация «КиберРешения» (CyberSolutions, Inc)

«КиберРешения» — это компания, занимающаяся исследованиями и разработками преимущественно в области замены конечностей у людей с врождёнными дефектами и параличом, а также с ампутациями. Они проводят эксперименты по взаимодействию человеческого тела и мозга с электроникой, что позволяет слепым видеть, глухим слышать, и парализованным ходить.

К сожалению, корпорация забралась в развитии технологии куда дальше, чем сообщается, и начала продавать свои продвинутые изобретения тем, кто производит супер-солдат различного образца. Оборотни не раз встречались с вооружёнными до зубов киборгами с нечеловеческой силой, скоростью и прочностью. Они часто используются сверх-секретными корпорациями либо правительством в качестве охраны, а также отрядов зачистки при операциях сомнительного толка.

Некоторые старшие среди Гару считают, что настолько продвинутые технологии на самом деле являются искажённой магией Ткачихи, однако молодые оборотни с ними не согласны.

- **Солдат-киборг:** человеческие корпорации редко создают подобных монстров, но те немногие, что всё же существуют, представляют собой огромную опасность для Гару. Многие оборотни (кроме, может быть, Ходящих по Стеклу) видят в слиянии человеческой плоти и технологии Ткачихи – ужасную вещь.

Создание персонажа: Атрибуты 8/5/3 (физические всегда преимущественные), Способности 11/7/4, Дополнения 3, Сила Воли 3.

Предполагаемые атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Харизма 2, Манипуляция 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3.

Предполагаемые способности: Внимательность 2, Атлетика 2, Рукопашная 3, Уклонение 3, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 3.

Предполагаемые Дары: у Киборгов всегда есть броня (три дополнительных кубика на поглощение), выдвижные когти или лезвия (Сила +1 или +2 урона) и повышенная Сила (по стандарту 2 дополнительных кубика в ход). У каждого есть Киберчувства (как Дар Ходящих по стеклу). Также они могут использовать штурмовые винтовки (или в качестве эквивалента АК-47), встроенные прямо в тело.

Образ: киборги выглядят как обычные люди. У них человеческая внешность, так что они могут спокойно сойти за людей. Многие носят хорошую одежду. Дорогой (но магазинный) деловой костюм – стандартная её форма.

Советы по отыгрышу: холодные, профессиональные, бесстрастные. У киборгов, как правило, однозадачный мозг, сфокусированный на специфической цели, которую его создатели или владельцы вложили в них, и эта цель должна быть достигнута.

Дизайн Неогенетических Компонентов (Developmental Neogenetics Amalgamated)

Дизайн Неогенетических Компонентов (ДНК) – это частным образом основанная и финансируемая корпорация, занимающиеся генной инженерией, преобразованием человеческого генома и охотой на оборотней. ДНК безусловно знает о Гару, и проводит агрессивную компанию по их отлову, стараясь добыть для своих исследований как можно больше. В первую очередь ДНК специализируется на генетических исследованиях (и их

главная задача – это скорректировать все врождённые недостатки и болезни), так что она рассматривает оборотней как некий вид генетической мутации. Учёные из ДНК считают ликантропов мутантами, которых необходимо вылечить, а вовсе не духовной расой с беспрекословным правом на защиту природу.

ДНК вооружает свои отряды химическим оружием и ядами, приостанавливающими ликантропические способности, такие как смена формы и регенерация. Ослабив оборотня, они отправляют его в лабараторию, где он подвергается серии тестов, призванных выделить «ликантропический ген». Однако до сих пор, они не так и не смогли открыть последовательность, приводящую к этой «болезни». Сделав это, они надеются использовать подобное знание для того, чтобы улучшить человеческое положение. Разумеется, способность регенерировать повреждения, даже в ограниченном объёме, было бы великим благом.

Для отрядов захвата используйте Черты, приведённые ниже в Руке Мертвеца, но дайте им оружие, созданное для обездвиживания и захвата оборотней, а не для их убийства.

Рука Мертвеца

Некоторым стаям Гару приходилось сталкиваться с хорошо-защищёнными и тяжело-вооружёнными отрядами, состоящими из фомори и людей, наделённых необычными силами, и иногда Танцорами Чёрной Спирали. Они проходят особенные военные тренировки и обычно используют серебро или сверхъестественно-улучшенное биологическое оружие, специально против Гару.

Большинство Гару понятия не имеют, кто этих агентов, но те, кто вместо тихого лагеря обнаруживали отряды фомори-убийц вервольфов, были, как минимум, встревожены. К счастью, эти убийцы попадаются не так часто, и обычно встречаются стаям посреди операций (таких как остановка работ корпораций, вызывающих загрязнения окружающей среды, или

вмешательство в лесозаготовки в Северозападном регионе). Они ни разу не преследовали стаи, возвращавшиеся к каэрнам. Будучи схваченными, они убивали себя прежде, чем им успевали задать хоть один вопрос.

Один из таких отрядов, чья дурная слава опережает их на милю вперёд, известна среди юных оборотней как отряд «Рука Мертвеца». Их эмблема представляет собой четвёрку карт: два чёрных туза и две чёрные восьмёрки. Они с гордостью носят её на всех типах униформ (в некоторых случаях, она красуется даже на повседневной одежде и на козырьках бейсболок). Сразу под картами номер «108».

Команда состоит из совершенно нормальных людей. Все шесть прошли анти-оборотневые тренировки, и для каждой задачи используют подходящее оружие. Все шестеро членов имунны к Деллириуму, но этот иммунитет не заставляет их действовать глупо. Они тренировались для того, чтобы эффективно работать, а не для самоубийств. Вдобавок, они не является одержимыми, как фомори и прочие слуги Вирма, поэтому Дар: Почувствовать Змея даст ощущение лишь лёгкого следа Вирма на них.

В отряде происходят постоянные измения численного состава, поскольку один или два его члена ежегодно погибают в стычках. Компенсацией этого факта является достойная оплата их работы (с надбавкой за риск).

Текущий состав отряда включает в себя:

- *Деймона Мура. Деймон* – бывший член ВВС Австралии (в ранге Капитана). Он провёл в австралийской армии 12 лет, прежде чем уйти в отставку. Теперь, шесть лет спустя, он является командиром отряда. Он побывал в огромном количестве боёв, умудрясь выйти из них живым (и лишь в нескольких случаях – напуганным). Однажды он всадил оборотню серебряный охотничий нож прямо в сердце. Из той шкуры был сделан ковёр, который сейчас украшает кондоминиум Деймона. Он также эксперт в снайперской стрельбе. (Обаяние 3, Онестрельное оружие 4, Фехтование 4, Лидерство 3).

- *Ян Бетчер* – Ян является бывшим офицером армии ЮАР. После шести лет, проведённых в штабе, он решил поискать счастья в другом месте. И нашёл его в Америке, где его сразу же приняли в Руку Мертвеца. На сегодняшний день он уже три года, как является частью команды. Ян специализируется на огнестреле (хоть он и не так хорош, как Деймон, но из него куда лучший следопыт), также он обучался пилотированию вертолёта. (Пилотирование 2, Выживание 3).

- *Джозеф Маркхэм.* Джозеф – второй снайпер в отряде. Присоединившись к отряду всего 8 месяцев назад, он является самым молодым его членом. Когда-то, будучи егерем, он встретился с огромным медведе-подобным существом. Он не слишком хорошо помнит подобности той встречи, помимо того факта, что сумел сделать три или четыре выстрела, прежде чем убежать. Через месяц после отставки он присоединился к Руке Мертвеца. И теперь у него есть несколько догадок о монстре, которого он встретил в лесной глуши. (Выживание 3, Сила воли 8).

- *Тревис Хёрст* – Тревис провёл восемь лет в армии США в парашютных войска и в качестве полевого врача. После отставки, он присоединился к егерям и стал пожарым парашютистом (парашютист, который приземляется на территории и пожара и возводит преграды для огня). Он променял невероятно опасную работу на кое-что чуть более захватывающее – охоту на оборотней. Он является членом Руки Мертвеца чуть более трёх лет, и рекомендовал Джозефа Маркхэма, старого товарища по егерству. (Медицина 3).

- *Артур Фарнсворт* – Артур состоит в отряде дольше, чем кто-либо другой из нынешнего состава, и он единственный кто выжил с момента её основания в 1990 году. Артур служил в королевской морской пехоте Великобритании (в чине старшего сержанта), вплоть до Фолклендского вторжения (война между Англией и Аргентиной за контроль Фолклендских островов – прим. переводчика.) в 1982 году. Следующие несколько лет он

провёл в качестве наёмника, пока не вступил в Руку Мертвеца. Артур специализируется на тяжёлом вооружении. (Тяжёлое вооружение 4).

- *Брэд Вильямс* – Брэд довольно долгое время служил в полиции Нью-Йорка, где считался лучшим экспертом по обезвреживанию бомб. К несчастью, его вынудили подать в отставку из-за нескольких скандалов в департаменте. Мур не дал пропасть такому таланту и взял его в отряд в качестве эксперта по взрывам и установке мин. (Взрывное дело 3).

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипуляция 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 2.

Способности: Внимательность 2, Атлетика 3, Рукопашная 2, Уклонение 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Лидерство 1, Фехтование 2, Скрытность 2, Безопасность 2, Выживание 2.

Сила Воли 6.

Силы: все члены отряда Рука Мертвеца являются нормальными людьми, прошедшими специальные тренировки. Подобные им отряды могут иметь в своём составе фомори с подходящими под цели отряда силами.

Как было сказано ранее, все члены отряда имунны к Делириуму.

Снаряжение: камуфляж (подходящий к условиям операции), бронежилет, штурмовая винтовка (с серебрянными пулями), пистолет, серебряный боевой нож (сделан при помощи нестандартной технологии, что делает его не слишком пригодным в схватке), рация (сигнал кодируется), наступательные гранаты (с фрагментами из серебра), биологические гранаты (обычно ими стреляют из подствольника с довольно большой дистанции. Биологические гранаты содержат в себе штамм прогрессирующего вируса Эбола, воздействующего на нормальных людей и животных и замедляющих регенерацию Гару (работает как Дар: Медленный яд, его эффективность длится 6 минус Выносливость часов). Также используются перцовые спреи.

Советы по отыгрышу: Рука Мертвеца – это высоко-квалифицированный боевой отряд. Его солдаты возвели командную работу в ранг науки. Они могут действовать глупо только в тех случаях, когда этого

нельзя избежать (ведь никто не совершеннен). Они координируют свои действия также хорошо, как оборотни в стае (иной раз даже лучше). В индивидуальном плане каждый из них в высшей степень уверен в своих способностях (некоторые даже чересчур уверенны). И всё же нормальные люди и фомори испытывают трудности в общении, так что смешанные группы могут потерять свою эффективность из-за взаимной неприязни и соперничества.

Не смотря на все эти проблемы, первая встреча стаи с Рукой Мертвеца должна быть сюрпризом и представлять собой реальную опасноть из-за отличной координированности действий солдат и тактических приёмов. Играйте за них умно и осторожно. Они были подготовлены к тому, чтобы убивать девяти-футовых машин для убийства, и должны действовать соответствующе. Они вряд ли убегут в панике, столкнувшись со стаей Гару. Очень немногие готовы вступить в ближний бой один на один, и ещё меньше планируют выжить в такой схватке.

Несмотря на то, что они заражены Вирмом и имунны к Делириуму, члены Руки Мертвеца ничего не знают о Триаде, Гее и о том, ради чего сражаются Гару и кем являются их собственные наниматели. Они часть боевых отрядов охраны, и будут хорошо делать свою работу.

Другие Группы

Существуют также и другие организации, которые находят, уничтожают или изучают сверхъестественных существ. Одна из них Инквизиция католической церкви (также известная как Общество Святого Леопольда). Общество св. Леопольда в течение нескольких веков было секретным орденом внутри католической церкви, и считалось объединением философов. Инквизиторы считают сверхъестественных существ проявлением демонической активности на Земле. Некоторые верят, что эта активность – знак грядущего конца света (в это же верят и оборотни). Лишь очень немногие инквизиторы охотятся на оборотней – не потому, что испытывают

симпатию к Гару, а потому что немногие обладают необходимой волей и стойкостью, чтобы выстоять с оборотнем в Криносе лицом к лицу. Вдобавок, инквизиторы чаще всего появляются в городах, где ищут свою излюбленную добычу (вампиров), и где просто-напросто трудно столкнуться с оборотнем.

Другая группа людей, состоящая почти полностью из учёных и авантюристов, занята изучением и классификацией сверхъестественного. Арканум, секретное общество, призванное раскрыть секреты мировой истории, редко ищет оборотней (по тем же причинам, что и инквизиция), желая распросить их или исследовать. Те немногие, что пытаются это сделать, редко что-то находят. Те, кто нашёл, редко возвращаются.

Шаги Стюарта отозвались хрустом в вечерней тишине. Они казались совершенно неуместными и тревожащими, непонятно откуда взявшимися здесь после стольких лет. Стюарт резко отмёл ненужные мысли. Он пересёк дорогу и положил руку на створку ворот, без усилий отворив их, совсем как в те времена, когда был ребёнком.

Колум встретил его на полпути наверх. Он шёл неспешно, обрез свободно лежал в опущенной руке. Ни его лицо, ни голос не выказывали ни малейшего волнения, по поводу возвращения мальчика.

- Стюарт - констатировал он.

- Пап, я рад, что ты здесь. Я не заметил грузовика и боялся, что ты уехал вниз, в город. Я…

- Эллен взяла грузовик. Поехала посмотреть какой-то фильм. Она расстроится, что не повидалась с тобой. — его тон ясно говорил о том, что он не разделяет подобных сантиментов.

Стюарт старался сосредоточиться на том факте, что Эллен теперь умеет водить. Когда он ушёл из дома, ей было… Стюарт напряг свою память, но так и не смог вспомнить точную цифру. Это его огорчило. Постаравшись скрыть своё смущение, Стюарт выпалил:

- Пап, слушай, мне нужна твоя помощь. Дело в том…

- Твоя мать тоже в порядке, спасибо за беспокойство, – жёсткий тон явно говорил о том, что Колум его не простил. – Она будет расстроена ещё сильнее. Постоянно справлялась о своём сыночке. Журналисте.

- Чудесно, - неловко пробормотал Стюарт. – Слушай, я хотел бы, что это был обычный визит вежливости, но это действительно важно. Я…

- Когда мальчик приезжает домой, он сперва должен справиться о своей матери. Давай-ка попробуй ещё раз. Чётко и ясно. – Колум ткнул в его сторону обрезом.

- Но пап, я… Забудь. Просто забудь, - Стюарт развернулся и отмахнулся со злостью. – Я не знаю, что я здесь забыл. Чёрт, я знал, что всё так и будет. Всегда одно и то же. Каждый раз, когда я пытаюсь…

- Колум? С кем ты там говоришь? Почему ты заставляешь их стоять на дороге!?

- Он уже уходит, Маргарет. Иди в дом, я разберусь с этим. – лунный отблеск скользнул по металлу.

- Стюарт! – Маргарет выскочила на крыльцо и побежала вниз, словно ураган в длинной юбке в складку. – Но почему же ты не позвонил и не предупредил, что приедешь? Я бы что-нибудь приготовила для тебя, дорогой. Колум, почему ты не сказал мне, что Стюарт приехал? Ладно, неважно, самое главное, что ты здесь, что ты вернулся! Входи уже, я что-нибудь приготовлю на скорую руку. Ты худой как шпала. Чем вы там питаетесь в своей газете? О Боже, как же здорово, что ты приехал домой! Заходи, я сейчас… Почему, что не так, дитя? – она потянула было его за руку и потащила к дому. Он по инерции сделал три или четыре шага, но затем взял себя в руки и остановился.

- Мам, пап. Есть дело, ну вы понимаете, ***семейное*** *дело.*

Тон Колума не терпел возражений:

- Заходи внутрь, мальчик. Поговори с матерью. Там торт с кока-колой на столе. Она сделала его специально для тебя, так что сядь и ешь. Будь я проклят, если знаю, почему она всегда наперёд чувствует, что ты придёшь, всегда.

- Колум, дорогой, почему бы тебе не сходить к Дженнингсам и не попросить кого-нибудь из твоих кузенов, чтобы приглядели за нашей потерявшейся овечкой. Это было бы очень мило.

Продолжая ворчать, он наклонился и поцеловал её в щёку, а затем неохотно кивнул Стюарту:

- Оставайся с матерью. Старик Дженнингс позавчера ночью охотился на какую-то тварь. Сказал, что она походила на медведя, но шипела и ревела, что его трактор - старый сукин сын. Возвращайтесь утром.

Колум закинул обрез на плечо и уверенной неторопливой походкой отправился к соседнему хутору. Стюарт же поднялся на крыльцо и

завороженно остановился, оглядывая все знакомые сучки и трещины в деревянных ступенях. Все маршруты на карте однозначно вели домой.

Приложение: Союзники и снаряжение

Звездочёты

Долгое время Звездочёты считали себя одним из племён Народа Гару. По большей части они жили на периферии общества Гару, часто преследуя свои собственные цели, тем не менее, их было легко найти и они всегда были готовыми помочь свои друзьям при первой необходимости. Разумеется, их образ жизни не был лишён недостатков. Их число невероятно мало. У племени нет такого количества Родичей, как у более приземлённых племён, таких как Фианна или Грызущие Кости, ещё меньше среди их Родни тех, кто способен обратиться к эзотерическим идеалам Звездочётов. В конце второго тысячелетия число всех Звездочётов составляет менее 500-та волков, и нет никаких признаков возрождения популяции.

Самым страшным ударом, по мнению большинства, было падение тибетского монастыря Шилгалу. У Звездочётов было не слишком много каэрнов, а Шилгалу был одним из самых мощных. И благодаря координированным ударам осквернённой китайской дивизии, пользовашейся мощной поддержкой Вирма, крепость племени была стёрта с лица земли меньше, чем за неделю. Самое сердце племени попало под атаку, его члены были слишком напуганы, чтобы слаженно действовать. Разумеется, Звездочётам необходимо было что-то предпринять для того, чтобы прикрыть свой центр.

Воззвав к своим совести и обговорив всё с щенками, старшие племени пришли к выводу, что нужды Народа Гару больше не являются их собственными. Пребывая в великой печали, самый уважаемый старший среди Звездочётов вежливо сообщил другим племенам, что его соплеменники покидают Народ и собираются вместе для того, чтобы восстановиться. Это объявление вызвало целый спектр реакций от шока или симпатии до гнева, но Звездочёты твёрдо стояли на своём.

«Пока мы разбиты и разобщены» - отвечали они, - «мы бесполезны и для вас и для самих себя. И хотя мы знаем, что вы помогли бы нам, попроси мы об этом, исцеление должно идти изнутри. Простите нас»

С тех пор как Звездочёты отделились от Народа Гару, все, только что прошедшие Изменение, волчата проходят Обряд Перехода отдельно от других племён. Большая часть племени возвращается на родину, в Индию и Гималаи, надеясь, по крайней мере, найти там утешение и нетронутые порчей земли. Племя очень серьёзно относится к тому, что должно возродиться и принять участие в Последней Битве. Гару же могут только молиться о том, чтобы они нашли то, что ищут.

Племенной тотем: Химера, могущественный дух сновидений, принимающий различные формы.

Начальная Сила воли: 5.

Ограничения на дополнения: Звездочёты не могут взять дополнения Фетиш или Ресурсы. Союзники не могут происходить из Народа Гару.

Для получения большего количества информации о Звездочётах, читайте «Оборотень. Помощник Рассказчика».

Если Рассказчик хочет, то он может позволить игракам создать персонажей Звездочетов, подобно тому, как они создают себе персонажей из других племен. Как правело предполагатся, что эти Зведочеты пожелали остаться с нацией Гару. В свою очередь уже существующим персонажам Звездочетам необходимо предостаить право выбора между их племенем и их текущим племенем и состайниками. Однако, подобные персонажи должны оставаться исключением. Большенство других Гару относятся к ним с некой долей недоверия, которые опасаются, того, что они могут исчезнуть в решающий момент. Одновременно с этим их соплеменники относятся с неодобрением к их привязанности к находящемуся за пределами племени.

Дары Звездочётов.

Звездочёты всегда искали мудрости и обретения внутреннего смысла, что естественно привело их к глубокому пониманию мира духов. Их Дары являются одновременно следствием склонности к разгадыванию видений и тайн и нежелания наносить летальный урон в схватке.

• *Баланс.* Звездочет может пройти по любому карнизу, веревке и тому подобному, вне зависимости от того, насколько они могут быть тонкими или скользкими. Этому Дару обучают духи ветров.

Система: Никаких бросков или трат не требуется. Сложность карабканья уменьшаются на 3.

• *Оглушающее Касание* – как Дар Аруна

• *Почувствовать Змея* – как Дар метиса.

•• *Внутренние Силы***.** После краткой медитации Гару может обернуть свой внутренний гнев в железную решимость. Духи предков Звездочетов учат этому Дару.

Система: Гару медитирует пять минут. Игрок делает бросок Сообразительность + Загадки (сложность 8). Каждый успех обращает пункт Ярости в пункт Силы Воли.

•• *Настройка на Поверхность***.** Звездочет может настроить себя на окружающую его местность, получая возможность с нормальной скоростью передвигаться по таким поверхностям, как грязь, вода, снег или зыбучие пески не проваливаясь или не оставляя следов. Духи маленьких животных, на которые другие племена почти не обращают внимания (вроде кроликов, мышей или воробьев) обучают этому Дару.

Система: Гару концентрируется на один ход. Игрок делает бросок Ловкость + Атлетизм. Эффект длится одну сцену.

••• *Ясность***.** Этот Дар дает возможность видеть сквозь туман, непроглядную тьму и даже различать иллюзии или невидимость. Этому Дару учат духи ветров.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Загадки (сложность 7). Если Звездочет желает посмотреть сквозь чью-либо иллюзию, он должен набрать столько же или больше успехов, чем создатель иллюзии.

••• *Милосердный Удар***.** Звездочет может победить противника в бою, не причиняя ему вреда. Этому Дару обучает дух мангуста.

Система: Гару тратит единицу Гносиса, настраивая себя на тело противника. Если его следующий удар (рукой или оружием) нанесен до того, как сделан бросок на поглощение, игрок может затем сделать бросок Восприятие + Медицина (сложность равна Сообразительности + Увороту противника). Один или два успеха опрокинут противника на спину, оставив его беспомощным на весь следующий ход. Три или четыре успеха парализуют его на всю сцену. Этот Дар не наносит прямого вреда здоровью.

•••• *Сверхъестественное Восприятие***.** Звездочет настраивает все свои чувства на свое окружение, становясь сверхъестественно восприимчивым к действиям своего противника и получая возможность немного их предугадывать. Этому Дару учат духи ветров.

Система: Игрок тратит единицу Гносиса и делает бросок Восприятие + Уворот (сложность 7). Количество набранных им успехов вычитается из набора кубиков для броска на попадание по нему. Этот штраф применяется, даже если Звездочет не видит атакующего. Эффект длится одну сцену.

•••• *Удар по Воздуху* - как Дар Детей Геи.

••••• *Круговая Атака***.** Величайшие из Звездочетов не боятся сражаться даже с ордами врагов. Они могут не только избегать атак противников, но и способны перенаправлять их на других врагов. Обладающий этим Даром Звездочет может даже перенаправить атаку одного противника на него самого. Этому Дару обучают духи ветров.

Система: Игрок тратит единицу Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Уворот (сложность равна Сообразительности противника +3, либо самой высокой Сообразительности +3, при встрече с несколькими врагами). Оборотень должен участвовать в рукопашной, или

попасть под огонь двух и более противников. Каждый успех позволяет Гару избежать и перенаправить одну атаку. Этот Дар считается, как действие. Звездочет не может использовать этот Дар несколько раз за ход или тратить Ярость в тот же ход (но он может провести несколько действий обычным образом).

Например, Звездочет с Сообразительностью 4 и Уворотом 4 сражается с шестью противниками, Сообразительность каждого из которых равна 2. Игрок бросает восемь кубиков против сложности 5. Он получает 4 успеха и перенаправляет 4 атаки. Каждый враг, чья атака была перенаправлена, делает бросок на попадание по себе или другому противнику Звездочета, по выбору Звездочета. Два врага будут атаковать без проблем, но Гару все же может увернуться от них (если игрок объявлял о нескольких действиях).

••••• *Мудрость Провидца***.** После часового наблюдения за ночным небом, Звездочет может узнать у звезд ответ практически на любой вопрос. Дух из свиты Химеры обучает этому Дару.

Система: Гару тратит единицу Гносиса и делает бросок Интеллект + Загадки (сложность 7). При удаче, игрок может задать Рассказчику любо простой вопрос и ожидать честного ответа. Ясность информации зависит от числа успехов, а полный и прямой ответ – редкость.

Духи

Гару могут столкнуться с бесчисленным количеством разнообразных духов (маленьких и больших, враждебных и дружелюбных), и Рассказчик вправе создать любого духа, подходящего его хронике.

Тотемы стай

Первые и самые прочные узы, превращающие группу вервольфов в стаю, - это связь с тотемным духом. Хотя члены стаи могут выбрать наиболее подходящий для них тотем, на деле всё выглядит так, будто тотем

«усыновляет» стаю. Он часто обращается к избранным им Гару как к своим «детям».

Как правило, тотемные духи – это Инкарны. По большей части это духи животных, но многие стаи также выбирают в качестве тотемов мифологических существ, элементальные силы и прочих духов. Когда тотем выбирает стаю, он посылает Джагглинга в качестве своего аватара, чтобы тот заботился о стае. Преданность, которую Гару проявляют к тотему и его аватару даёт им силу, а действия стаи должны способствовать целям тотема. В ответ тотем дарит часть своих сил стае.

Большинство тотемов подпадают под одну из четырёх категорий: благородство, война, мудрость и коварство. Первые три грубо соотвествуют видам известности Гару; последний менее популярен среди них, так как коварный воин отнюдь не всегда благороден или мудр.

Стоимость дополнений и Черты.

Дополнение «Тотем» позволяет персонажам «купить» тотемного духа, объединяющего стаю. Разумеется, стая может выбрать только один тотем. Все бонусы и штрафы этого духа ложатся на стаю в тот же миг, как дух принимает её, если только в примечании не указано обратное.

Черты даются в целом на ход, и доступны только одному члену стаи за раз. Наделённый силой член стаи сам решает, кому передать её в следующем ходу, ради дополнительного эффекта можно обозначить передачу касанием. Бонус атрибута или способности добавляется к запасу кубиков соответствующей черты, даже если у оборотня до этого не было ни одной точки в ней. Но награда известностью - это, как правило, временная Известность, и она даётся стае только один раз, в тот момент, когда её принимает тотем (если только в примечании не указан другой способ).

К примеру в стае Сокола каждый получает очко временной Известности после того как Сокол принимает их. Каждую последующую сцену один член стаи получает три дополнительные точки в Лидерстве на тот

срок, на который пожелает, пока не «передаст» их другому члену стаи. Четыре пункта Силы воли также доступны в течении всей истории и любой член стаи может использовать их, пока они полностью не будут израсходованы.

Выводок Тотемных духов

У духов Инкарна часто есть немало связанных с ними меньших духов. Эти духи зовутся выводом, они уважают и до некоторой степени подчиняются хозяину выводка. Выводок Сокола обычно состоит из духов птиц, в то время как выводок Крысы будет включать в себя духов, адаптированных к городским условиям, таких как духов-енотов, духов помойных куч или даже духов-дворняжек.

Стая, находящаяся в хороших отношених со своим духом, может рассчитывать на более тёплый приём у духов его выводка. В противном случае, оскорбление, нанесённое духу, может вызвать гнев не только у Инкарны, но и у всего выводка, принадлежащего ему.

Чем больше очков опыта тратится на это дополнение, тем сильнее становится тотем, и тем больший доступ к своим силам он предоставляет стае. Вдобавок тотем стаи может обучать тем Дарам, что подходят ему по силе. Например, Единорог может обучить исцеляющему Дару. Тотем также может позволить своим детям применять особые Дары без какого-либо обучения. К примеру, Медведь позволяет своим стаям применять без обучения Дар: Ласка матери.

Помимо полезных умений, тотем также привносит особые предписания, которым его дети должны следовать, если хотят остаться в его милости. Эти предписания называются Запреты. Гару, не следующий Запрету, отчуждается от тотема, а стая в этом случае должна пройти Обряд Очищения, чтобы вернуть себе расположение духа. Иначе они теряют все

преимущества и доступы к невыученным Дарам. Стаи, преступившие желания тотема очень быстро обнаруживают, что дух их полностью оставил.

Далее представлены некоторые наиболее часто встречающиеся тотемы и их сферы влияния. Некоторые тотемы связаны с определёнными племенами, но члены племени не получают Черты каждого из тотемов. Только стаи, находящиеся в союзе с аватарами этих тотемов (и только эти аватары способны передавать обещанные силы) получают бонусы.

Племя получает преимущества от патронажа и мудрости племенного тотема. Часто именно этого духа щенки встречают во время Обряда Перехода, он же учит племенным Дарам.

Тотемы Благородства

Эти великие духи добрбедетели и чести приходят на помощь к тем оборотням, что нуждаются в совете по управлению и дипломатии. Многие великие вожди Гару были последователями тотемов благородства.

Сокол

Стоимость Дополнения: 5

Как и Серебрянные Когти, которые ему служат, Сокол дух чести. Своим острым взглядом он глубоко проникает в сердце Гару, поощряя и вдохновляя отважных и благородных. Будучи тотемом благородства, Сокол приносит единство Когтям и всем прочим Гару. Слухи о том, что в последнее время Серебряные клыки стали далеки от совершенства, лишь слегка затронули репутацию Сокола.

Черты: стаи, избранные Соколом, получают три кубика к Лидерству, а также дополнительные четыре пункта Силы Воли за каждую историю. Каждый член стаи также вознаграждается двумя пунктами Чести.

Запрет: для детей Сокола потеря чести хуже смерти, они никогда не позволят себе потерять пункты постоянной Чести. Если же такое случается, то они обязаны исправить свою оплошность или пройти Обряд Раскаяния, а

затем искупить свою вину, сразившись с мощным прислужником Вирма. Это суицидальное действо кровью смывает позор с их имён.

Дед Гром

Стоимость дополнения : 7**.**

Как и его дети, Теневые Владыки, Дед Гром внушает Гару скорее страх, нежели уважение. Гром терпелив и проницателен, и редко посылает своих аватаров к стаям. Вместо этого он приказывает штормовым воронам следовать за ними.

Черты: стаи Грома могут расчитывать на пять дополнительных пунктов Силы Воли за каждую историю, и также получают три кубика к Этикету. Все члены стаи также могут получить дополнительные два кубика к Запугиванию, когда призывают Гром. Многие Теневые Владыки не видят особой разницы между страхом и уважением. Каждый член стаи также получает один пункт Чести. Теневые Владыки следят за действиями таких стай с особым вниманием.

Запрет: Дед Гром предписывает не оказывать своим вождям и противникам больше уважения, нежели они заслуживают.

Пегас

Стоимость Дополнения: 4

Как и Чёрные Фурии, находящиеся под его крылом, Пегас главным образом сосредоточен на защите священных мест. Он приходит к своим стаям в образе крылатого коня с огненными глазами и обучает их Дарам, связанным с путешествиями и воздухом. Благодаря соперничеству между Чёрными Фуриями и Потомками Фенрира, Пегас никогда не примет стаю, в которой есть хотя бы один Потомок.

Черты: Дети Пегаса могут требовать три дополнительных пункта Силы Воли за каждую историю и получают три дополнительных кубика в Знании

Животных. Каждый из членов стаи вознаграждается двумя пунктами Чести. Черные Фурии предрасположены к подобным стаям.

Запрет: Гару, выбранные Пегасом, всегда должны помогать женщинам всех типов, особенно молодым.

Олень

Стоимость Дополнения: 6.

Великий Олень – древний дух, намного древнее Фианна, считающих его своим тотемом. Он воплощает собой мускулинность, мужественность и дикую мощь природы. В Олене соединяются тёмное и светлое. Он даёт Гару их родство с природой и учит уважению к людям, но он также является хозяином Дикой Охоты. Аватары Оленя иногда являются потерявшимся Гару, ведя их к спасению или оказывая помощь.

Черты: стаи Оленя могут рассчитывать на дополнительные три пункта Силы Воли за историю, получают три кубика к запасу на Выживание и один к запасу кубиков на Выносливость в случае бега на длинные дистанции. Фианна всегда будут хорошо к ним относиться, а духи, феи и подменыши – уважать.

Запрет: Дети Оленя всегда должны проявлять уважение к добыче, включая произнесение Молитвы за Добычу после удачной охоты. Дети Оленя всегда помогают феям.

Тотемы войны

Эти тотемы – духи битвы, тактики и Ярости. Древние воины и духи хищников - основные тотемы войны. Разумеется, большая часть последователей этих тотемов – воины, впрочем, разведчики и даже целители (в случае с Медведем) могут вверить себя этим кровожадным духам. Хотя они не пользуются тем же уважением среди Гару, что другие тотемы, их помощь на поле битвы неоценима.

Медведь

Стоимость Дополнения: 5.

Великий Медведь – мудр в миру и жесток на войне. Он известен как мастер исцеления и мистических обрядов. Гару не признают этот тотем из-за недоверия к его истинным детям, медведям-оборотням Гураль.

Черты: дети Медведя получают три точки в Медицине. Сила каждого члена стаи навсегда увеличивается на единицу, и каждый член стаи может использовать Дар: Ласка Матери один раз в день. Стая также обладает способностью впадать в спячку на три месяца при отсутствии еды и воды.

Гару с этим тотемом встречают хороший приём у медведей-оборотней, а также у некоторых людей, живущих по-первобытному. С Гару же всё по-другому. Все члены стаи теряют пять пунктов временной Чести, если у них было так много на старте. Более того, они должны вычитать один пункт из каждой награды Известностью (Честь), которую получают. Стая должна хорошо потрудиться, чтобы их признали благородными.

Запрет: Медведь ничего не требует от своих детей Гару. Мольба о его благосклонности уже стоила им потери положения среди своих.

Кабан

Стоимость Дополнения: 5.

Охотники боятся кабана, и на то есть причина. Его сварливость не позволяет уступить в поединке, жестокость не даёт отказаться от битвы, а злоба – умереть с лёгким сердцем. Многие молодые боевые стаи, особенно Потомки Фенрира и Фианна, выбирают Кабана в качестве тотема.

Черты: скрепя сердце, Кабан отдаёт своей стае две точки в Драке, также каждый член стаи получает дополнительную точку в Выносливости.

Запрет: Дети Кабана ни когда не охотятся на кабанов и не едят их мяса.

Фенрир

Стоимость дополнения: 5.

Тысячу лет назад, Северяне рассказывали о вороном Боге-Волке Фенрире, чудовище, которого боялись другие боги. Он был силён, кровожаден, никогда не давал пощады, и сам не просил о ней. Покровитель Потомков Фенрира – тотем войны, презирающий слабых, он выбирает только те стаи, что часто омывают свои клинки и когти в крови врагов.

Черты: стаи Фенрира получают дополнительную точку в Физическом Атрибуте (Ловкость, Сила или Выносливость на выбор), даже если его значение превысит 5. Каждый член стаи получает два пункта Славы. Потомки Фенрира уважают последователей своего племенного тотема немногим более, нежели прочих «слабаков», и часто проверяют их, вовлекая в Дикую Охоту и битвы против могущественных врагов.

Запрет: Фенрир требует, чтобы его последователи никогда не отказывались от возможности принять достойный бой.

Гриффон

Стоимость дополнения: 4.

Гриффон оплакивает вымершие виды, и его гнев, направленный на людей, - так часто уничтожавших редких животных – делает его одним целым с его детьми, Красными Когтями. Вечноголодный, вечно охотящийся, Гриффон нападает на врагов со скоростью молнии и убивает без малейшего промедления.

Черты: быстрый и внимательный охотник, Гриффон предоставляет три дополнительных кубика в запас Внимательности. В знак принадлежности Гриффона к крылатому роду, каждому члену стаи даруется возможность общаться с хищными птицами без использования Дара. Каждый член стаи получает два пункта Славы. Красные Когти уважают последователей Гриффона.

Запрет: дети Гриффона не могут быть связаны с людьми. Гриффон никогда не примет Гару хомида.

Крыса

Стоимость дополнения: 5.

Быстрая и бесшумная, Крыса адаптирована к боевой тактике «ударить и убежать». В сражении Крыса ослабляет врага, калечит и, наконец, сокрушает, но будучи, загнанной в угол, она, как и любой другой, становится жестокой.

Черты: дети Крысы получают пять пунктов Силы Воли за историю. Крыса учит тому, как укусить, так что получить преимущества, позволяя снижать сложность бросков на укус на один. Стая также снижает на единицу сложность любых бросков, связанных со скрытностью и передвижением в тишине. Грызущие кости уважают детей Крысы и будут помогать им (но не с риком для жизни). Рэткин (крысы-оборотни) будут более терпимыми к этой стае, нежели к другим Гару.

Запрет: дети Крысы никогда не убивают паразитов.

Вендиго

Стоимость дополнения: 7.

Облачённый льдом, завывающий как ветер, пожирающий сердца врагов – таков Вендиго, дух-каннибал морозного севера. Он учит Гару быть неумолимыми как буря, взращивать холод и горечь своих сердец и обращать их в смертельную ярость.

Черты: каждый член стаи получает пять пунктов Ярости за историю, независимо от текущего значения Ярости. Каждый член стаи также получает два пункта Славы. Хотя племя Вендиго уважает детей Вендиго, они отнюдь не склонны им доверять, поскольку Вендиго непредсказуем.

Запрет: дети Вендиго должны всегда помогать в беде людям, живущим по первобытному укладу.

Тотемы мудрости

Эти духи – хранители мистических секретов. Гару, следующие за ними, учатся срывать покровы со скрытых истин и познают редкие Дары. Более прямолинейные Гару не доверяют им, но те, кто ищет ответы в неизвестности, находят друзей среди тотемов мудрости.

Химера

Стоимость дополнения: 7.

Тотем Звездочётов, Химера – загадочный дух, таинственная Многоликая, помогает найти глубинную мудрость, сокрытую под слоем головомок и лжи.

Черты: дети Химеры обладают способностью придать себе или чему-нибудь другой облик в Умбре (бросок Гносиса, сложность 7). Химера также учит тому, как отыскать правду в клубке лжи – стая получает три кубика к Загадкам и один к Восприятию. Для каждого члена стаи сложность действий, связанных с разгадыванием загадок, тайн и сновидений, снижается на два. Каждый член стаи также получает два пункта Мудрости. Если Звездочёты и замечают, кто покровительствует стае, это не всегда сказывается на их отношении.

Запрет: стая должна искать просветления, но на способ этого поиска Химера не накладывает никаких ограничений.

Таракан

Стоимость Дополнения: 6.

Как говорят самые наглые среди Ходящих по стеклу, Таракан – это тотем нового времени. Справедливости ради, стоит отметить, что Таракан – быстр, крепок и живуч. Едва ли в городе существует угол, где он и его род не смог бы приютиться.

Черты: сложность броска на всё, что связано с компьютерами, электосетями и наукой уменьшается на два для каждого члена стаи. Стая получает три кубика на активацию Дара, использующего технологии. Кроме того, стая Таракана обладает способностью, входя в Умбру, видеть данные, сохранённые на носителях или передаваемые по сетевому кабелю (но только при успешном броске Гносиса).

Запрет: члены стаи не должны убивать тараканов, что требует заметных усилий.

Сова

Стоимость дополнения: 6.

Бесшумная и всевидящая, Сова бьёт из темноты без предупреждения. Как и Безмолвные Странники, ищущие защиты у этого тотема, Сова оберегает скрытую мудрость. Этот тотем также олицетворяет секреты смерти и тёмной Глубокой Умбры. Некоторые верят, что совы – это духи мёртвых движимые местью.

Черты: дети Совы часто одарены способностью предчувствовать опасность и находить мистические, давно забытые места. Входя в Умбру, каждый из детей Совы получает крылья и может использовать их, чтобы достигать различных её мест. Сложность бросков на действия, связанные со скрытностью, бесшумным передвижением или затаиванием, для детей Совы снижена на два. Стая получает три кубика, используя любой из Даров, связанный с воздухом, путешествием, передвижением и темнотой. Каждый член стаи получает два пункта Мудрости. Безмолвные Странники могут внезапно появиться, что помочь стае, когда ей грозит опасность. Рэткин и дети Крысы не имеют дел с детьми Совы из-за хищной натуры их тотема.

Запрет: Сова просит стаю оставлять для неё и её рода маленького связанного или беззащитного грызуна в лесах.

Ворон

Стоимость дополнения: 5.

Ворон, вероятно, – самая умная из птиц. Он любит играть с волками: клюет и отлетает на безопасное расстояние, глядя как они прыгают, пытаясь его достать. Ворон обладает мудростью, он питается, не охотясь, просто следует за волками и подбирает то, что они добыли. Если он найдёт мёртвое животное в снегу, он позовёт волков, чтобы те разорвали тушу на удобные для него куски. С незапамятных времён Ворон был спутником волков, находя еду и разделяя трапезы с охотниками, учил их мудрости через свои игры (в конце концов, кто хочет выглядеть глупо, пытаясь поймать птицу, которую не достать?). Ворон также является тотемом богатства, но волкам оно не нужно, в то время как он сам вечно голоден.

Черты: Ворон даёт стае три дополнительных кубика к запасу Выживания, один – к Хитрости и один к Загадкам. Каждый член стаи получает один пункт Мудрости. Вороны-оборотни симпатизируют Гару-последователям Ворона.

Запрет: Ворон требует, чтобы Гару не желали другого богатства, вместо этого вверяя себя его руководству.

Уктена

Стоимость Дополнения: 7.

Уктена – древний водный дух, обладающий чертами змеи, пумы и оленя. Он дух речных русел и тёмных мест, и знает множество секретов.

Черты: Уктена берёт под свою защиту каждого из своих детей, пока они в Умбре, давая им три кубика ко всем броскам на поглощение. Уктена учит своих детей тайным знаниям, так что каждый член стаи получает два дополнительных очка опыта за историю, которые можно потратить только на Загадки, Оккультизм, Обряды, Дары или любые другие мистические познания. Вдобавок, каждый член стаи получает два пункта Мудрости, принимая свой новый тотем.

Прямолинейные и простые Гару не верят загадочному пути Уктена. Сложность социальных бросков возрастает на один при встрече с оборотнями иных племён, нежели Вендиго и Уктена. Гару племени Уктена относятся к таким стаям как к братьям.

Запрет: Уктена просит своих Детей защищать мистические знания, вещи, места и животных от слуг Вирма.

Единорог

Стоимость дополнения: 7.

Тотем Детей Геи, Единорог – это мудрый тотем мира, чистоты и гармонии. Он – само воплощение блаженной и всеохватывающей любви Геи.

Черты: дети Единорога получают в Умбре его быстроту, двигаясь в два раза быстрее обычной скорости. Сложность бросков, связанных с лечением и эмпатией снижается на два, но сложность причинения вреда другим Гару, не затронутым Вирмом, увеличивается на два. Стая получает три кубика на использование Даров, связанных с лечением, увеличением силы или защиты. Каждый член стаи получает три пункта Мудрости. Дети Гаи всегда помогают стае и обычно выступают на её стороне в диспутах.

Запрет: дети Единорога должны помогать слабым и эксплуатируемым и защищать их (но только, если эта помощь не означает пособничество Вирму).

Тотемы Коварства

Как правило, Гару не слишком хорошо относятся к розыграшам и воровству, так что стаи с тотемами коварства довольно редки. Тем не менее, в настоящее время всё больше молодых Гару хотят мыслить по-новому при встрече с подстерегающими опасностями. Если они решают выбрать следование именно этим умным духам, то рискуют обнаружить недоверие к себе со стороны более «почтенных» традиционно настроенных Гару.

Койот

Стоимость дополнения: 7.

Койот – непревзойдённый трикстер. Он – вне закона, больший Рагабаш, чем сами Рагабаши. Совершенно непредсказуемый, невероятно пошлый и временами даже глуповатый, Койот – умный воин и мастер обмана.

Черты: Койот даёт своей стае три дополнительных кубика Скрытности, три точки в Знании улиц, одну точку в Хитрости и ещё одну в Выживании. Он всегда обладает способностью найти своих детей, где бы они не находились (т.е. эту способность не надо приобретать за дополнительные очки Дополнения).

Хотя Койот коварен, он не считается мудрым. Каждый член стаи теряет один пункт временной Мудрости. Если что-то идёт не так, каждый готов обвинить стаю, несмотря на действительное положение. Дети Койота получают больше проблем, нежели пользы от такого тотема, но, по крайней мере, им никогда не бывает скучно.

Запрет: Койот не стал бы даже задумываться об ограничении своих детей.

Кукушка

Стоимость Дополнения: 6.

Кукушка подкладывает свои яйца в гнёзда других птиц. Затем кукушонок выталкивает других птенцов из гнезда, и ничего не подозревающие приёмные родители растят его. Точно так же дети Кукушки – мастера проникновения, способные войти в каэрны, офисы Пентекса и даже в Ульи Чёрных Спиралей и остаться незамеченными. Превосходные шпионы и манипуляторы, стаи которым покровительствует Кукушка, часто выигрывают фетиши-призы и получают выборные должности в септе, тем самым настраивая против себя «более достойных» Гару.

Черты: Кукушка обещает своим стаям дополнительную точку в Манипуляции и два точки в Хитрости. Вдобавок она даёт силу забываемости. Игрок члена стаи, обладающего этой силой, делает бросок Манипуляция + Хитрость (сложность 6 или выше, зависит от того, насколько Гару успел вмешаться). Любой, кто замечает персонажа, должен сделать бросок Восприятие + Внимательность и набрать больше успехов, чем игрок Гару. Охрана будет считать этого члена стаи «одним из нас», и даже офицер высокого ранга не подумает проверить «теха» или обслуживающий персонал в углу. Если персонаж привлекает к себе внимание (например, атакует кого-либо или громко говорит), игрок должен сразу же сделать бросок со штрафом +2 к сложности, или эффект пропадёт.

Запрет: дети Кукушки – ловкачи, которые всегда стремятся улучшить положение своей стаи за счёт других. Гару, узнавшие об их принадлежности, будут очень осторожны. Члены стаи теряют два временных пункта от каждой награды Честью.

Лиса

Стоимость дополнения: 7.

Лиса любит сбивать с толку и добычу и врагов, будь то кролик, не замечающий надвигающейся опасности или стая гончих, которых она ведёт прямо к осиному гнезду. Она обожает вызывать доверие у противников, а затем заманивать их в коварную ловушку. А ещё больше ей нравится, когда ловушка ещё и преподаёт им необходимый урок.

Черты: Лиса даёт своим последователям Скрытность 2, Хитрость 3 и Знание улиц 2, чтобы они могли обмануть противника (и следует заметить, он не всегда является врагом). Она также предоставляет каждому члену стаи точку Манипуляции.

Запрет: Лиса требует от своих детей только отказа от участия в лисьей охоте и оказания помощи тем лисам, что стали её участниками. Большинство

Гару считают детей Лисы недостойными доверия, члены стаи теряют один пункт с каждой награды Честью.

Природа

Большинство из тех духов, с которыми встречаются Гару, - духи природы. Некоторые из них – это духи мёртвых животных, которые ещё не успели вернуться в цикл жизни, другие же являются духами важных (или считающихся важными) вещей и мест.

Давным давно Умбра была наполнена духами, и каждый поток, каждое дерево, каждый камень, каждая вещь обладала живым духом, связанным с ней. Теперь же Умбра по большей части бесплодна и безлика. В ней существует лишь несколько духов природы и большинство из них в Спячке.

Рассказчик может решить, что все представленные здесь духи обладают Чарами Чувство Тропы и Реформирование вдобавок к тем, что уже были названы.

Духи животных

Гару поддерживают крепкие узы с духами животных. Они выглядят как идеал того вида, который представляют. Количество разнообразных духов животных столь велико, что перечислить их здесь; многие другие духи исчезли, после того, как вымерли их виды.

Не считая того факта, что эти духи могут научить Гару многим Дарам, мудрым будет благодарить их после охоты на их род ради пропитания. Гару верят, что у духов животных есть тотем Инкарна, и именно его имеют в виду Вендиго и люпусы, когда говорят об Отцах-Зверях. Говорят, Отцы-Звери присматривают за своими детьми из своих убежищ в Ближней Умбре. Отсутствие должного уважения к духам животных может вызвать гнев могущественного Отца-Зверя, который может не допустить перерождения зверя в физическом мире. Уменьшение же популяции оленей, к примеру, заставит волков голодать.

Ниже приведены примеры некоторых животных Гаффлингов:

- **Олень**

Сила Воли 4, Ярость 4, Гносис 6, Эссенция 14.

Чары: никаких особых Чар.

- **Сокол**

Сила Воли 10, Ярость 6, Гносис 5, Эссенция 21.

Чары: Лёгкий Полёт.

- **Змея**

Сила Воли 5, Ярость 6, Гносис 8, Эссенция 19

Чары: Парализующий взгляд (как Дар Теневых Владых 3-его уровня).

Дети Полян

Дети Полян – это духи деревьев. В Умбре они выглядят как иногда светящиеся фигуры, скрытые внутри деревьев. Внешний вид Дитя Поляны зависит от положения дерева в физическом мире. В глуши дух кажется могучим и величественным, а рядом с деловым кварталом дух выглядит неопрятным и потерянным. В течение весны и лета (для Детей лиственных пород) Дети Полян со сверкающими глазами наблюдают за тем, что происходит вокруг, но поздней осенью и зимой они становятся вялыми и сонными. Дети Полян – как правило, Гаффлинги или Джагглинги, тем не менее, самые старые среди них могут быть Инкарна.

Общаясь с дружелюбным Гару, Дети Полян могут рассказать о том, что происходило в поле их зрения. Однако, чем больше дерево было заражено, находясь в Яме, или чем крепче было вплетено в Узорную Паутину, тем запутаннее и ошибочней будет его информация.

Сила Воли 7, Ярость 3, Эссенция варьируется (20 для молодого деревца, 35 для зрелого дуба, 50+ для древнего красного дерева).

Чары: Снятие Порчи, Чувство Царства.

Лунники (Lune)

Эти духи, более известные как Джагглинги Луны, выглядят как мерцающие ленты света, окрашенного в золотой и голубой. Они эмпатически общаются с Гару, и, когда они взволнованы, то закручиваяются в спираль или начинают всё быстрее развеваться. Их силы убывают и прибывают вместе с луной. В полнолуние они становятся довольно мощными, но непредсказуемыми.

Лунники обладают способностью открывать любой лунный мост по желанию и могут создать новый для Гару, которые молятся об этом. В целом они положительно настроены по отношению к Гару, при условии, что оборотни не ведут себя нагло. Но в полнолуние никто не может предсказать, как поведут себя обезумевшие лунные духи.

Сила Воли 8, Ярость 4 (8 при полной луне), Гносис 7, Эссенция 19-23.

Чары: Открыть Лунный мост.

Грозовые Вороны

Самые известные среди слуг Деда Грома, Грозовые Вороны - это глаза и уши тотема. Они готовы связаться с ним в любое время и часто служат аватарами тотема Грома для стай.

Сила Воли 9, Ярость 7, Гносис 6, Эссенция 22.

Чары: Создание Ветра, Слежка.

Вендиго

Вендиго в своей форме аватара выглядит как гуманоид синеватого цвета с огромными когтями и клыками, горящими глазами и чёрными, похожими на копыта, обрубками вместо ног. Будучи призванным ради мести, Вендиго может преследовать свою жертву, несясь по небу со скоростью около 50 миль в час (~80 км/час). Если ему удастся её настигнуть, он убьёт цель и съест её сердце, если же ему что-то помешает, он найдёт того, кто его

призвал, и съест его сердце взамен. Его можно призвать при помощи Дара Вендиго: Вызов Духа-Каннибала.

Сила Воли 7, Ярость 10, Гносис 5, Эссенция 32.

Чары: Выстрел (Лёд), Создание Ветра, Стужа, Материализация, Слежка.

Дикая Охота

Дикая Охота – это персонификация неистового гнева и мести Оленя. Некоторые считают его «тактической боеголовкой» Фианна, поскольку те взывают к нему в случае тяжелейшей угрозы Вирма. Его не так легко призвать, поскольку он легко может поймать Гару и поглотить его. Охотник и его стая не обладают такой же специфичной сутью, как дикая духовная энергия. Если его «убить», Охота отправится в Умбру, чтобы позже снова явиться на зов.

- **Охотник –** могущественный Джагглинг, служащий Оленю, Охотник выглядит как высокий человек с оленьими рогами, следующий за своими гончими.

Сила Воли 10, Ярость 10, Гносис 5, Эссенция 40.

Чары: Броня, Материализация, Слежка.

- **Гончие** – Гаффлинги, слуги Охотника, с ним обычно девять Гончих (впрочем, иногда их может быть в три раза больше). У них чёрные шкуры и глаза, горящие холодным зелёным огнём. Они легко могут преследовать Гару в форме Люпус, и никогда не устают.

Сила Воли 6**,** Ярость 7, Гносис 2, Эссенция 18.

Духи Предков

Гару верны племени и Гее до самой смерти… и после неё. Духи давно умерших ждут в Умбре, видят, как страдают их потомки и готовы помочь живущим своими знаниями, мудростью или своим опытом в схватке.

Большинство духов предков находятся в мире своего племени в Умбре. Некоторых можно найти рядом с каэрном септа или даже в могущественных фетишах. Нашедший подобного духа Гару может договориться о помощи или о получении Дара как и с любым другим духом (хот предок может быть более предрасположен к своим потомкам). Гару с дополнением Предки может взывать к своему предку, чтобы тот временно вселился в его тело, разделив с ним свой опыт и навыки.

Действительно ли духи предков – это духи мёртвых Гару? Многие думают так, а многие другие верят, что это воспоминания и личности ушедших оборотней, обратившихся в эфемерных призраков, в то время как их истинный дух вернулся к Гее, чтобы переродиться.

Ушедшие Гару – не единственные духи предков, которых могут встретить оборотни, духи людей появляются реже, и в основном это Родичи. Они никогда не обладают той же мощью, что и духи оборотней, поскольку дух Гару изначально сильнее.

Духи предков сильно отличаются по своим возможностям, что зависит как от того, насколько сильны они были при жизни, так и от их силы воли. Ниже представлен пример духа Гару:

Сила Воли 6, Ярость 8, Гносис 7, Эссенция 21.

Чары: Чары соответствуют Дарам племени, покровительства и породы. К примеру, Арун может использовать Чары Брони, люпус – Чары Слежки, а у Ходящего по стеклу могут иметься силы, аналогичные тем, какими пользуются электрические элементали, и подобные Вызову Сетевого Паука.

Элементали

Как видно из имён этих духов, они представляют собой воплощение изначальных элементов, из которых состоит всё на свете.

Веками элементалов классифицировали по четырём категориям: земля, огонь, воздух и вода. В нынешнее время открыты новые, такие как электричество и метал. Ходящие по стеклу регулярно общаются с

элементалями стекла и пластика (к элементалям периодической таблице едва ли имеет смысл обращаться, поскольку они редки, если вообще существуют – их не находили в чистом виде). Элементали сильно различаются по силе, одни – всего лишь младшие Гаффлинги, в то время как другие обладают силами Инкарна. Ниже представлены младшие элементали:

Элементаль Земли

Эти духи часто выглядят как кучка камней, складывающихся в человекоподобную фигуру, или просто выпуклость, движущаяся по земле.

Сила воли 10, Ярость 4, Гносис 5, Эссенция 20.

Чары: Броня, Материализация, Сотрясение Умбры.

Элементаль Воздуха

Материализуясь, эти духи реко видны, только в случае загрязнения воздуха, таком как пыль или смог.

Сила Воли 3, Ярость 8, Гносис 7, Эссенция 18.

Чары: Создать Ветер, Восходящий Поток.

Элементаль Огня

Эти подвижные духи обычно появляются в виде вращающихся колонн пламени.

Сила Воли 5, Ярость 10, Гносис 5, Эссенция 20

Чары: Выстрел (Пламя), Создать Огонь (Создание Пожара).

Элементаль Воды

Эти элементали чаще всего выглядят как «сгусток» воды, похожий на тело, но иногда принимают человекоподобную форму.

Сила Воли 6, Ярость 4, Гносис 10, Эссенция 20.

Чары: Очищение порчи, Потоп, Лечение.

Элементаль Стекла

Эти духи часто появляются в виде осколков стекла, складывающихся в гуманоидную форму.

Сила Воли 4, Ярость 7, Гносис 7, Эссенция 18.

Чары: Выстрел (осколки стекла), Материализация, Осколки стекла.

Элементаль Электричества

Эти духи выглядят как дуги электрических разрядов, огни Святого Эльма или шаровые молнии.

Сила Воли 6, Ярость 7, Гносис 5, Эссенция 18.

Чары: Выстрел (молния), Контроль Электросистем, Короткое Замыкание.

Загадочные духи

Большинство духов, с которыми Гару имеют дело, связаны с конкретными и понятными вещами, такими как животные или растения. Другие же не имеют подобных связей. Так как их практически не с чем сравнить, то соответственно сложно и понять. Несмотря на это, мудрые Гару могут встретиться с этими загадками мира духов, и лучше, по возможности, избегать таких встреч.

Химерлинги

Химерлинги – это Джагглинги тотема Химера. Они – сама Загадка, обретшая форму, и могут изменять свою внешность по первому желанию. Они появлятся перед Гару в конце сна-квеста или преследуют его во снах, чтобы обучить Дарам или доставить сообщение, которое получатель редко может понять.

Сила Воли 3, Ярость 5, Гносис 10, Эссенция 18.

Чары: Превращение.

Энглинги

Энглинги – это Джагглинги Геи, духи самого Гносиса, на которых Гару охотятся во время вече. Если поймать Энглинга, то он отблагодарит сильнейших Гару тем, что отдаст им самого себя. Если церемония проведена правильно, участники восстанавливают весь свой Гносис, а Энглинг перерождается в Умбре. См. Священную охоту, чтобы узнать больше об охоте на Энглингов.

Сила Воли 5, Ярость 1, Гносис 10, Эссенция 16.

Чары: нет специальных Чар.

Курьёзы

Эти Гаффлинги представляют собой небольшие скопления филигранных сфер, висящих прямо над землёй. Теурги и многие Звездочёты часами могут изучать этих духов, пытаясь разгадать истинный характер этих вращающихся разноцветных сфер. Для того, чтобы заставить Курьёз вращаться необходим пункт Гносиса, но верное решение головоломки их рисунка (Восприятие + Загадки, сложность 9) принесёт Гару пункт Гносиса и временный пункт Силы Воли за каждый успех.

Те, кто медитирует, фокусируясь на этих духах, быстро понимают, что Курьёзы сами заворожены существами не-духами, и пока ты смотришь на них, они тоже смотрят на тебя.

Сила Воли 5, Ярость 3, Гносис 9, Эссенция 17.

Чары: Освещение (освещают 50-ти футовую территорию (~15 м) или меняют цвет освещения).

Эпифлинги

Эти духи – воплощённые идеи и концепты, такие как мир, зависть, смерть или скорость. Гару, хоть и считают Эпифлингов более понятными, нежели Химерлингов, не уверены в том, какое положение они занимают в иерархии духов. Звездочёты куда больше чем любое другое племя познавшие

этих духов, пришли к выводу, что Эпифлинги – это сама суть чистой мысли и представляют собой Идеи, которые описывал Платон. Вопрос о том, порождены ли они мыслями и эмоциями физической реальности или пришли откуда-то из Умбры – всё ещё открыт. Помимо обучения у них Дарам, Гару также часто вселяют их в фетиши. Рассказчик может придумать подходящие черты для Эпифлингов, которые обычно считаются Гаффлингами.

Примеры Фетишей

Фетиши разделены на уровни, которые определяются Дополнением Фетиш. Персонажи с этим дополнением могут выбрать один предмет или больше (но не больше уровня Дополнения). Опять же помните, что фетиши, требующие броска активации (такие как когти-кинжалы или защитный перезвон) не могут использоваться в том же ходу, в котором их владелец тратит Ярость.

Рассказчику стоит использовать следующий список как основу для создания своих собственных фетишей, держа в уме информацию из седьмой главы (Фетиши) и правила Обрядов из четвёртой главы (Обряд Фетиша). Фетиш должен быть редким и значимым предметом, который не часто встречается среди оборотней. Наличие большого количества фетишей в хронике заставит игроков думать, что им нужен «магический предмет» для усиления персонажа. А оборотень в первую очередь должен полагаться на свои клыки и когти.

Обезьянья Кожа

Уровень первый, Гносис 6.

Этот жуткий фетиш, тем не менее, часто используется метисами и люпусами Гару, которые хотят облегчить себе сокрытие своей истинной натуры. Будучи активированным, фетиш - кусок обезьяньей (или человеческой) кожи, на которой вытатуированы глифы – превращает форму

Хомид метиса или люпуса в идентичную им форму хомида Гару. (прим. пер. – имеется в виду, что метис и люпус в форме Хомид выглядят как одичавшие люди, а этот фетиш позволяет им выглядеть настоящими людьми, как хомид в Хомиде). Будучи в форме Хомид, оборотень не получает особого урона от серебра (хотя он всё ещё уничтожает его Гносис), но не может регенерировать так же, как обычно. В этот фетиш можно вселить предка хомида.

Флейта Гармонии

Уровень первый, Гносис 5.

Выточенная из гикори (индейское название орехового дерева – прим. пер), эта маленькая флейта украшена множеством крошечных перьев певчих птиц. Когда её активизируют и играют на ней (что требует броска Исполнения), флейта издаёт чарующую гармоничную мелодию, она пробуждает древнюю память о тех временах, когда ещё не было Раскола. Когда агрессивные создания слышат эту песнь, Рассказчик должен сделать успешный бросок Ярости или эти создания прекращают бороться. Существа, не обладающие Яростью, не могут сопротивляться действию флейты. Каждый, кто слышет эти звуки все ещё может защищать себя, если его атакуют. Сила флейты действует только до тех пор, пока музыка слышна. Как только она прекращается, эффект пропадает.

Чтобы создать флейту гармонии Гару должен вселить в неё духа мира, спокойствия или воды, а также может вселить духа-птицу.

Преследователь духов

Уровень второй, Гносис 5.

Этот фетиш – прядь человеческих волос, к которым подвешен кусочек переплавленного железа. Когда владелец активизирует фетиш и концентрируется на определённом духе, железо начинает тянуть его в

нужном направлении. Это фетиш используется только для отслеживания духов.

Чтобы создать преследователя духов, нужно вселить дух хищника или духа, у которого есть Чары: Слежка в кусок железа.

Кожа Бейна

Уровень третий, Гносис 7.

Это маленький кусочек духа-Бейна, которого акурратно помещают в одежду и носят как амулет. Будучи активированным, он заставляет всех злых духов, особенно Бейнов, реагировать на носящего так, как будто он их сородич – «волк в бейновой коже», как он есть. Если носящий предпримет какие-либо действия против своих «друзей» Бейнов, обличье немедленно спадёт. Этим фетишем не обмануть Инкарна и других сильных духов.

Коготь-Кинжал

Уровень третий, Гносис 6.

Эти кинжалы всегда изготовлены из зубов или бивней огромных зверей. Ударив оппонента, оборотень должен активировать оружие. При успехе дух, заключённый в кинжале «вгрызается» в рану, удваивая число успехов на кубики повреждений. Урон аггравированный.

Создатель когтя-кинжала должен вселить духа-змею или духа войны, боли или смерти в лезвие.

Завеса Фебы

Уровень третий, Гносис 7.

Этот фетиш – маленький, золотой кулон в форме половины луны. Этот фетиш обычно носят на шее, на крепком кожанном шнурке. Ночью, при активации кулона его носитель полностью исчезает на минуту за каждый успех. Ни земные существа, ни духи не могут его почувствовать ничем,

кроме как касанием. Завеса сразу же спадает, как только заканчивается время или носящий снимает кулон.

Чтобы создать этот фетиш, нужно вселить в кулон Лунника, духа-хамелеона, духа иллюзий, или духа теней.

Другие виды фетишей-оружия.

Большинство племён помимо клайвов имеют свои традиционные типа оружия. Чёрные Фурии носят двойные топоры, зовущиеся лабрис, некоторые из которых взвывают, если их используют против противника мужчины. Вендиго с дальнего Севера используют копья-фетиши, в которых заключены жестокие и пугающие духи арктики и бурь. У Фианна есть множество великих топоров, это древнее оружие, слишком большое и тяжёлое для людей. Ходящие по стеклу скользят на острие современных технологий. Они делают фетиши из огнестрельного и высоко-технологичного оружия, и относятся к нему с тем же уважением, что и остальные племена к своим старинным клинкам. Грызущие кости пользуются клинками, которые легко скрыть – они не сияют серебром, но режут глубоко и иногда заражают противника. Рассказчик может подогнать любой фетиш под свою хронику, но в сдучае с клайвами и священным оружием, это особенно важно. Это оружие несёт на себе отпечаток определённой культуры среди Гару, и в определённом племени оружие другого вида может играть такую же важную роль, если не важнее.

Защитный перезвон

Уровень третий, Гносис 6.

Будучи активизированной, эта миниатюрная музыкальная подвеска из трубок звенит на ветру. Ни один дух не может материализоваться в пределах 100-а футов (~30м), если только его специально не позвали. Этим фетишем обычно защищат каэрны или дома беременных Родичей.

Чтобы создать защитный перезвон, необходимо вселить в подвеску духа защиты или духа-черепаху.

Клайв

Уровень четвёртый, Гносис 6.

Легко узнаваемое оружие расы оборотней, клайвы представляют собой кинжалы-фетиши одного образца, сделанные так, чтобы их можно было использовать и в форме Хомид и в Криносе. Клайв – редкое оружие, сделанное их чистого серебра. Оборотень, носящий клайв, теряет из-за серебра один пункт Гносиса из наличествующего количества. В клайв обычно вселяют духа из категории войны, что позволяют наносить аггравированный урон врагам не-Гару. Без духа клайв не наносит аггравированных повреждений, если только существо не чувствительно к серебру. Однако Гару нет нужды носить с собой клайв, в котором нет духа.

Использование клайва в битве оборотней считается смертельно-опасным действием, поскольку дуэль на клайвах всегда означает дуэль до смерти. Несмотря на это дуэли на клайвах стали пугающе обычными с тех пор как напряжение Последних Дней растёт. Старшие жалутся на то, что слишком много этих священных артефактов находится в руках безрассудных юнцов, не видящих ничего зазорного в использовании их для повседневных нужд. Молодые оборотни парируют тем, что слишком много клайвов спрятано или используется в ритуалах и великих походах вместо того, чтобы вырезать ими сердца врагов.

Сложность атаки с клайвом равна 6-ти, и наносит Сила +2 повреждений. Поскольку это серебрянное оружие, оборотни не могут поглощать урон, если только не находятся в форме своей породы.

Обезьянья Головоломка

Уровень четвёртый, Гносис 6.

Это талисман из янтаря с человеческим волосом внутри. При активации, он заставляет всех людей, видящих оборотня, поверить в то, что это нормальный человек, независимо от его реальной формы. Тем не менее, этот фетиш не может замаскировать действия: если оборотень разорвёт горло врагу, люди будут видеть в нём психопата-каннибала.

Чтобы сделать обезьянью головоломку, необходимо поместить в янтарный талисман призрака, духа иллюзий или духа-трикстера.

Свисток духов

Уровень четвёртый, Гносис 8.

При активации и после того, как в него подуют, этот свисток слоновой кости издаёт жалобный крик, причиняющий боль всем духам в пределах видимости владельца. Каждый присутствующий дух может сделать бросок Гносиса, и если количество успехов равно или больше, чем количество успехов владельца, они могут убежать от звука. Сила этого фетиша строго направлена, духи за спиной владельца могут не бросать Гносис.

Чтобы создать свисток духов, необходимо вселить в него дух хохлатой совки, дух безумия или дух раздора.

Великий Клайв

Уровень пятый, Гносис 7

Эти могучие клинки – клайвы легендарных героев. Размером с меч, это серебрянное оружие наносит ужасающие повреждения. Оборотень, носящий великий клайв теряет два пункта из наличествующего запаса Гносиса. Дух войны, обычно вселённый в великий клайв, позволяет нанести аггравированные повреждения врагам не-Гару. Великий клайв без духа не является фетишем, оставаясь просто серебрянным оружием.

Великий клайв – очень редкое оружие и обычно передаётся внутри династий Гару, особенно среди Серебрянных Клыков, Фианна и Теневых Владык. Вместе с духом войны, в него может быть вселён второй дух, например огненный дух, которой может добавить дополнительный кубик на поглощение урона от огня или дух-предок, который может дать дополнительную точку в Способностях, таких как Оккультизм или Выживание. Второй дух редко бывает доволен тем, что приходится разделять фетиш с другим, поскольку это оружие – верх чести.

Сложность атаки с великим клайвом составляет 6, и он наносит Сила +2 повреждений. Так как это серебрянное оружие, Гару не могут поглощать урон иначе, чем в форме своей породы.

Оборотни, особенно молодые, носящие великий клайв, привлекают внимание могущественных духов и других Гару. Старшие часто имеют немало вопросов к дерзким юнцам, осмелившимся пользоваться столь священным оружием, а вожак может возжелать силы этого оружия и внимания.

Талены

Если фетиши – редкие предметы, требующие громадных усилий для создания, то талены встречаются куда как чаще. Даже самый неопытный Гару может создать тален. Следующий список – это примеры таленов. Рассказчик вправе создать свои, помня о том, что это всегда одноразовые предметы, которые никогда не сравнятся по силе с похожими фетишами.

Бейновы Стрелы

Гносис 4

Эта стрела с обсидиановым наконечником ищет и выцеливает Бейнов, независимо от того, видимы они или нет. Она автоматически поражает Бейнов и наносит три кубика аггравированного урона. Более того, рана от бейновой стрелы настолько болезненная, что ни один из них не может

стерпеть и начинает выть в агонии. Духи Вирма могут иногда почувствовать присутствие этих таленов, и будут атаковать не дожидаясь действий стрелка.

Чтобы создать бейнову стрелу необходимо привязать духа войны, воздуха или боли к стреле.

Смертная пыль

Гносис 6.

Если открыть эту маленькую бутылку с пылью, активизировать и посыпать ею мёртвое тело, то владелец сможет говорить с духом мертвеца. Безмолвные Странники иногда отдают своим щенкам эти талены, чтобы помочь им достичь знаний.

Чтобы создать смертную пыль, необходимо привязать духа смерти, общения или ворожбы к бутылке.

Сияние Луны

Гносис 8.

Этот тален – луч лунного света, запертый в кристале. Перед тем как отправиться в путешествие по Умбре, носитель может активировать этот тален Луны. Пока о нём будут заботиться, путешествие будет проходить спокойно. Кристалл разрушится, как только Гару достигнет точки назначения. Этот тален отводит только случайную опасность. Если могущественный и враждебный дух охотится за оборотнем, то это слишком большая проблема, чтобы тален мог с ней справиться.

Только Лунник может наполнить силой тален лунного сияния.

Знак Луны

Гносис 5

Эта маленькая восковая печать несёт на себе знак полной луны. Если после активации бросить её под ноги любому оборотню, то игрок этого оборотня должен успешно сделать бросок Силы Воли, иначе немедленно

обратится в форму Люпус. Этот тален также срабатывает на Танцорах Чёрной Спирали и других перевёртышах, заставляя их обратиться в свою животную форму.

Чтобы создать знак луны, необходимо вселить Лунника в печать. Также можно использовать духа Вильда, духа перемен или духа-волка.

Ночная тень

Гносис 5.

Этот тален выделен из самой эссенции ночи. Всего одна унция жидкости окутывает испившего её в тени, делая его практически невидимым в темноте. Только тот, кто активно ищет спрятавшегося, может сделать бросок на то, чтобы заметить его. Этот эффект длится всего один час. Существует также более слабая версия этого талена, которая действует только до начала следующего часа.

Чтобы создать ночную тень, необходимо вселить в сосуд дух ночи или тьмы.

Чешуя Вирма

Гносис 8

Этот сигил позволяет защититься от сил Вирма. Слуги Вирма возвращаются в свою истинную форму, если рядом с ними активизирован этот сигил. Некоторые верят, что это действие предупреждает Вирм о существовании сигила, но в любом случае сигил сгорает зеленоватым огнём непосредственно после использования и уничтожается полностью. Чтобы создать чешую Вирма, необходимо привязать к сигилу дух Вирма.

Эпилог

Мне жаль, что не застал вас, друзья. Мне жаль, что не смог застать всех вас. Но долг никогда не дожидается удобного часа, верно? Элифасу не надо было даже говорить; я и так знал, если вас нет при дворе, значит у вас есть дело где-то ещё. Всеми нами управляют множество обязательств, и все их следует выполнять, если хотим жить в согласии с собственной честью.

Простите. Я знаю, это звучит непривычно, чтобы у меня - и такая бессвязность. Мне сложно изложить всё на бумаге, не видя лиц своих друзей. К тому времени, как вы вернётесь и, несомненно, к тому времени, как прочитаете это, вам уже все будет известно. Да, моё племя решило оставить народ Гару, по крайней мере, временно - но при виде Красной Звезды, горящей в небесах, я сомневаюсь, что мы успеем завершить наше дело до того, как грянет Последняя Битва. Это не было единодушным решением. Я чувствую, что это неудачный ход, и я так и сказал, но я не могу назвать неправедным обязательства моего племени перед нашей родиной и остатками нашей Родни. Поэтом я оставил свой дом на попечение своего друга Шакара и возвращаюсь к своими старейшинами, чтобы поговорить с нашими новыми союзниками и лично увидеть, принесет ли это решение плоды .

Мари, Альбрехт: я вас понимаю. Пожалуйста, оставьте добродетель сомнения моему племени, как и мне тоже. Я обязательно вернусь. Мой дом не в Индии, и не в Гималаях. Я был рождён здесь и я чувствую, что мой величайший долг находится в этих горах: долг перед этой землёй и её народом. Я вернусь, даже если поспею так близко к Концу, что меня можно будет счесть предвестником последней битвы.

Расскажите остальным. Эван, я прошу об этом особенно тебя, ведь ты обладаешь даром слова, столь редким среди нас. Скажите остальным, что Звездочёты решили уйти из народа Гару, но они не могут и не перестанут

быть Гару. Помните, что останутся некоторые из нас, те, для кого связь с Народом превыше верности племени. Скажите остальным, что эти Звездочёты - по-прежнему их союзники, что даже те, кто ушел, продолжают быть союзниками, просто мы выбрали иное поле битвы, поле битвы, которое надо защитить сейчас, или оно будет потеряно навеки.

Хотел бы я, чтобы времени было побольше. Мне пришлось спросить у Элифаса ручку и бумагу, и меня терзает то, что я вынужден писать, не имея возможность дождаться и поговорить с вами лично.

Но время, боюсь - это теперь то, чего ни у кого из нас больше нет.

Да пребудет с вами Гея, друзья мои. Надеюсь ещё встретиться с вами лично.

Антонин

Эпилог (версия 2)

Простите, что оставила вас, мои старые друзья. Простите, что оставила всех вас. Но долг не ждёт подходящего часа, ведь так? Элифасу не было нужды говорить, я уже знала, что если вы не при дворе, то, значит, у вас появилось где-то важное дело. Мы все действует под напором обязанностей, которые должны быть исполнены, если мы хотим жить в согласии с нашей собственной честью.

Извините меня. Должно быть, эти слова выглядят непривычно и так же запутанно, как запутана я сама. Я обнаружила, что очень трудно излагать свои мысли на бумаге, не видя лиц своих друзей.

К тому времени, как вы вернётесь и уж точно к тому времени, как вы прочитаете это, вы уже будете знать последние новости. Да, моё племя решило покинуть Народ Гару, по крайней мере, на время – но пока Алая Звезда горит в небе, я сомневаюсь, что наши дела будут окончены до начала последней битвы. Это не было бездушным решением. Я чувствую, что это неправильный шаг, и сказала уже слишком много, но я не могу винить моё племя за их обязательства перед нашим домом и тем, что осталось от нашей Родни. Так что я должна покинуть свой дом под присмотром моего друга Шакара и вернуться к моим старшим, чтобы вести переговоры с нашими новыми союзниками и самой увидеть, принёсет это решение плоды или нет.

Мари, Альбрехт: я как будто слышу вас сейчас. Прошу вас, дайте моим соплеменникам и мне право на презумпцию невиновности. Я обязательно вернусь. Мой дом не в Индии и не в Гималаях. Я родилась здесь и чувствую, что на мне лежит великий долг перед этитми горами: долг перед этой землёй и этими людьми. Я вернусь, даже если это произойдёт незадолго до Конца и я сама стану лишь предвестником последней битвы.

Скажи остальным. Эван, тебя я прошу в особенности, потому что ты обладаешь даром слова, столь редким среди нас. Скажи остальным, что хотя Звездочёты выбрали исход из Народа Гару, они не могут и никогда не смогут перестать быть Гару. Помни также, что некоторые из нас остались и предпочли связь с Народом Гару верности своему племени. Скажи остальным, что эти Звездочёты все ещё их союзники – и даже те, кто ушёл, все ещё остаются союзниками, хотя мы и выбрали другое поле битвы, битвы, что должна завершиться сейчас, иначе будет длиться вечно.

Я бы хотела, чтобы у нас было больше времени. Я попросила у Элифаса ручку и бумагу, и меня печалит то, что я вынуждена писать всё это вместо того, чтобы подождать вас и поговорить с вами лицом к лицу.

Но боюсь, время стало для нас роскошью.

Да пребудет с вами Гея, друзья мои. Я с нетерпением жду того момента, когда снова увижу всех вас.

Антонина

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составители. Сделать вы это можете либо в теме - http://wod.su/forum/index.php?topic=4667.0,
либо по почте - ivanov.alex56@yandex.ru
Заранее больше спасибо!